

2 Guías completas
PlayStation
Revista Oficial - España
PS3
Suplemento gratuito de PLAYSTATION
Revista Oficial # 102
INFAMOUS
TODAS LAS CLAVES PARA DESCUBRIR EL PASADO DE COLE
APRENDE LOS PODERES DE HÉROE O INFAME
COMPLETA EL JUEGO AL 100%
BIONIC COMMANDO
Estrategia y técnicas avanzadas para tu brazo biónico
Te enseñamos a sobrevivir en Ascension City
Todos los coleccionables al alcance de tu mano


PlayStation®
Revista Oficial - España

Guías PlayStation

Revista Oficial-España

PS3

# Sumario




PlayStation® Revista Oficial - España

Director **MARCOS GARCÍA** | Director de Arte **KOLDO GUINEA** | Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ, DANIEL RODRÍGUEZ**
Maquetación **JOSÉ LUIS LÓPEZ** (Jefe de Sección)
Han colaborado **EDUARDO GARCÍA, RAÚL BARRANTES, LUCÍA PERDOMO**

**C/O'DONNELL 12, 28009 MADRID.** Tel: 91 586 33 00. ps@grupozeta.es
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 05 04 45, de 9 a 14 H.

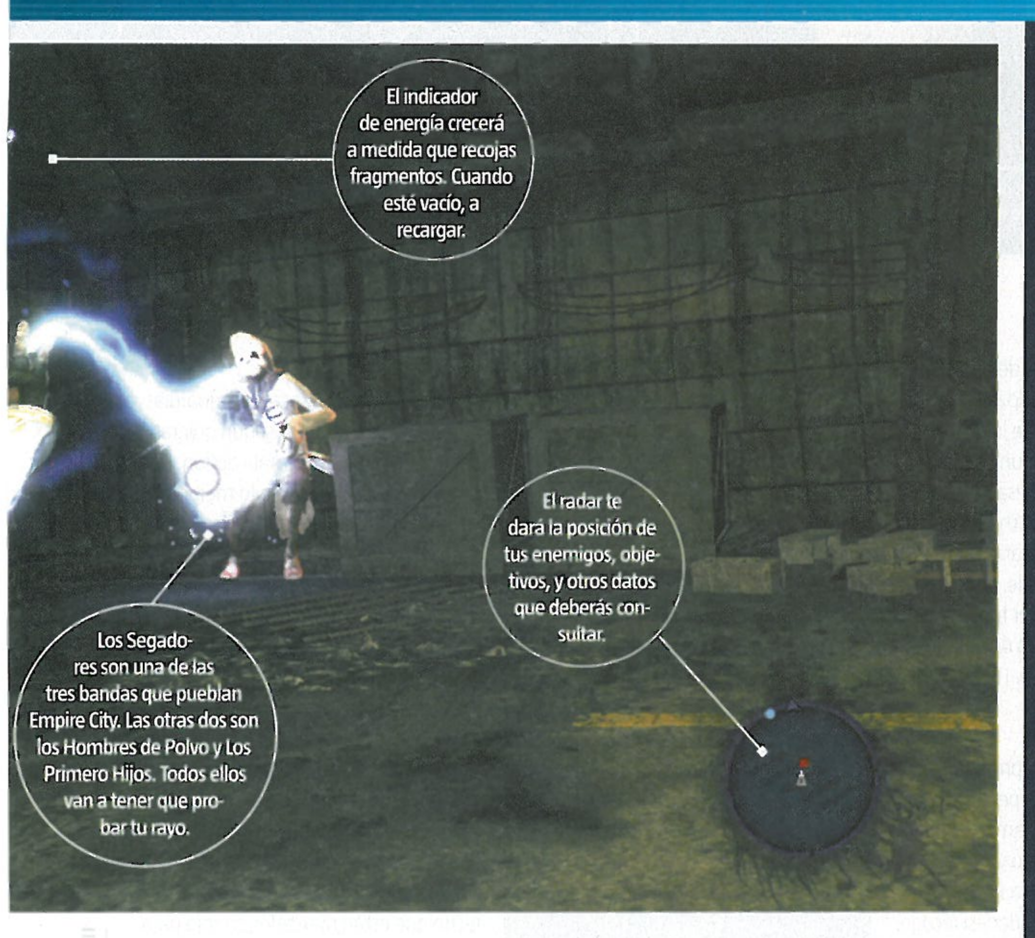
GRUPO ZETA




PS3

# INFAMOUS

**Imagina que una bomba que has entregado explosiona y que tú, en lugar de morir, te despiertas con superpoderes. ¿Qué harías? ¿Los utilizarías para hacer el bien? ¿O por el contrario te dejarías llevar por tus instintos más egoístas para hacer lo que te diese la gana y ser temido a la vez? Hagas lo que hagas, ten siempre esta guía a mano.**




## CARGANDO LAS PILAS

Como dice tu amigo Zeke, ahora eres una batería con patas. Esto significa que tienes que recargar tu energía siempre que sea necesario para utilizar tus superpoderes y para recuperarte cuando estés herido.



Los fragmentos son restos de tierra muy cargados que se dispersaron con la detonación de la Esfera del Rayo. Reúnelos para conseguir núcleos de batería, que aumentan tu capacidad de almacenar electricidad.

## LOS FRAGMENTOS

Están repartidos por todo Empire City, listos para que tú los recojas. No es algo obligatorio, pero cuanto mayor sea el número de ellos que consigas, mayor será tu capacidad energética máxima.

# Accciones básicas



### SALTAR

Cole, además de poseer increíbles poderes eléctricos, hace gala de una agilidad inhumana. Puedes saltar presionando únicamente el botón ⊗, pero será el entorno quien te dicte las acciones que realizará nuestro héroe. Sin tener que pulsar nada más, Cole puede engancharse a prácticamente cualquier cosa.



### CUERPO A CUERPO

No todo son rayos y chispas. Cole también puede luchar cuarpo a cuerpo con cualquier enemigo que se le ponga por delante. Para ello tienes que pulsar el botón ▢. Si lo pulsas repetidas veces puedes desencadenar combos de muchos golpes, y si compras las mejoras correspondiente ganarás en potencia.



### RODAR POR EL SUELO

Algunos enemigos realizan ataques demasiado potentes para que Cole pueda resistirlos. En esos casos lo mejor es esquivarlos con el botón ◎, el cual te permitirá realizar acrobacias diferentes según la dirección de la cruceta con que lo combines. Por ejemplo si pulsas atrás + ◎, Cole realizará una voltereta.

INFAMOUS

PS3


Disparar a los policías desde la multitud para provocar un motín es un método rápido y sencillo, pero también te hará malvado.


Si salir de Empire City fue complicado, entrar no lo es menos. Está claro que las Olimpiadas no se las va a llevar con esos accesos.

Infamous es un juego de tipo *sandbox* y está estructurado en misiones independientes que se inician acudiendo a ciertos puntos del mapeado. Todas, a pesar de tener el combate como punto en común son muy diferentes entre sí y sirven para contar y desarrollar la historia de Cole. Nosotros te explicamos cómo resolver todas ellas una por una y con todo tipo de detalles y consejos. Sé héroe o villano. ¡Tú eliges!

## Primera vista

✪ En cuanto empiece esta primera misión y Zeke te lo indique, pega un salto desde el tejado. Sigue a tu amigo por las calles hasta el aparcamiento y una vez allí utiliza tu **Onda Voltaica** para hacer saltar los coches por los aires y poder así recoger la pistola que se encuentra debajo del que está aparcado más a la derecha.

✪ Sigue nuevamente a Zeke. El objetivo ahora es hacer caer el **contenedor con la comida** que está colgado en lo alto de una torre. Sube a lo alto de ella escalando por los mástiles y las paredes. Cuando por fin estés junto al contenedor, dispárale un rayo al gancho que lo sostiene.

✪ En este punto tiene lugar tu primer encuentro con Los Segadores. Salta hacia el suelo y pulsa ◎ a la vez que desciendes para realizar la **Caída Trueno.** Al llegar abajo acaba con todos los que queden.

✪ Una vez te hayas librado de los Segadores deberás tomar tu **primera decisión** del juego: dejar que los ciudadanos cojan la comida, o ahuyentarlos con un rayo y quedártela toda tú. Verás una escena cinemática tras la cual todo el mundo comenzará a odiarte. Sal corriendo hacia el **punto señalado** en el radar teniendo especial cuidado con los Segadores que te disparan desde todas partes.

## Consejos infames

### REVIENTA EMPIRE CITY
En Infamous hay muchos objetos y localizaciones que pueden saltar por los aires si les disparas unos cuantos rayos. Coches, bombonas, gasolineras... Utiliza todo esto para provocar explosiones.

### AGUA MORTAL
En las alcantarillas te encontrarás con enemigos que son lo suficientemente temerarios como para atacarte desde el agua. Dispárale un rayo a ese agua para que se mueran de un calambrazo.

### LA EXPERIENCIA ES LA MADRE DE LA CIENCIA
Entra de vez en cuando en el menú de poderes para mejorar tus habilidades mediante los puntos de experiencia. Consigue todos los que puedas.

### VISIÓN DE ENERGÍA
Si pulsas L3 obtendrás información adicional en tu radar. Entre otras cosas sabrás por ejemplo dónde se encuentran las fuentes de energía más cercanas o dónde hay antenas parabólicas.

### LIMPIA LA CIUDAD
Las misiones secundarias despejarán de enemigos ciertas zonas de la ciudad cuando las consigas superar. Por lo tanto haz todas las que puedas; ya que así te costará menos moverte por Empire City.

### SÉ BUENO O SÉ MALO
Pero no te quedes entre medias de ambos extremos, es decir: si eliges ser malo sigue con tu decisión hasta el final. Es la única manera de hacer de Cole un personaje mucho más poderoso.

### FRANCOTIRADORES PRIMERO
Cuando vayas a adentrarte en una zona con muchos enemigos es recomendable que, desde la lejanía, acabes primero con los que haya en los tejados. Esto te facilitará mucho la tarea después.

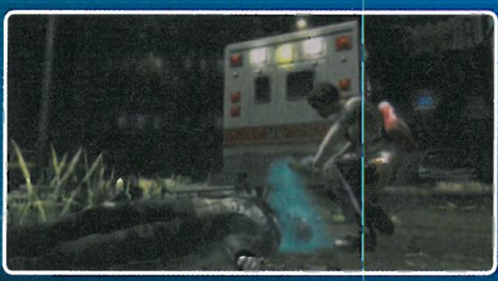
## La huida

✪ Ve a la puerta y ataca a los guardias del modo que prefieras según quieras cometer una buena o mala acción. Para cargarte policías en masa lo mejor es la Onda Voltaica. Tras esto abre la verja disparándole al panel y **flanquea a los guardias** con metralletas sorprendiéndoles desde lo alto de los contenedores. Además, cuando la situación lo requiera, podrás colgarte de uno de esos contenedores y disparar mientras estás enganchado tras él, a cubierto y a salvo de los **ametralladores** de las torretas.

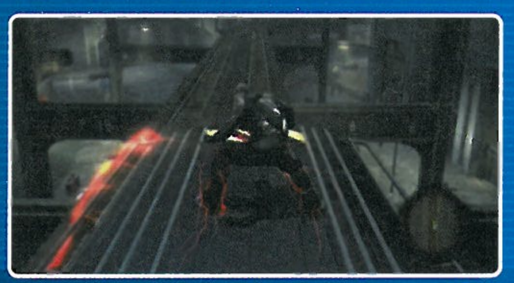
✪ Tras la escena verás que tienes una nueva jefa; Moya, la cual te ordena volver a la ciudad para buscar a su marido. Dispara a los **artefactos metálicos** del techo que están marcados en rojo para hacerlos caer y poder servirte de ellos a la hora de alcanzar la plataforma que se ve. Sigue tu avance por los tubos y cuando te ataquen los Segadores dispara al **explosivo** que hay detrás de ellos para liquidarlos fácil y rápidamente. Al llegar al final camina pegado a la pared sobre el pequeño canalón de tu izquierda y **recoge el primer fragmento del juego**. Prosigue estando, eso sí, atento a la porquería que sale de los tubos, para pasar cuando cese. Al llegar al final y parezca que se acaba el camino, salta a la izquierda y agárrate a la **cuerda**. Avanza enganchado a ella y haz nuevamente caer los pivotes rojos. Finalmente volverás a la ciudad y te reencontrarás con Zeke.

## Señales misteriosas

✪ Ve a uno de los puntos marcados y coge el transmisor de la antena parabólica. En cuanto lo tengas en tu poder **pulsa L3**. De este modo observarás en radar una marca gris en forma de onda



Aún estando enfadada contigo, Trish te curará en esta «romántica» escena. ¡Todas se ablandan cuando te ven débil!



Nada se le resiste a Cole. ¿Qué hay poner un tren en marcha? Pues se pone. Que aprenda la ministra Magdalena Álvarez.

que te indicará dónde se encuentran los otros dos que necesitas para completar la misión. Cuando vayas a por el tercero te las verás con Segadores equipados con un **escudo** que no puedes destruir con tus rayos. Acaba primero con los que no tienen protección y después acércate a los otros dos. Con tu **Onda Voltaica** los tumbarás sin problemas.

## Rastro de sangre

✪ Ve al punto marcado en el radar para buscar a Brandon. Alí encontraras a una **mujer muerta**. Examínala de modo que puedas leer su mente y sentir el rastro de alguien que ha escapado. Pulsa L3 y síguelo hasta tu encuentro con **un conductor**. Es muy rápido, con lo cual dispararle rayos va a ser complicado. En su lugar, es mucho mejor que trates de derribarlo con tu **Onda Voltaica**. Tras esto tendrás que perseguir otros tantos rastros de energía residual y superar varios combates contra más Segadores.

✪ Llegará un momento en que uno de tus enemigos hará explotar una **estación** entera dejándolo todo a oscuras. Restablece tu poder chupando energía de los coches que encuentres y sigue el rastro hasta la **tapa de alcantarilla**. Ábrela y desciende por la escalerilla.

✪ En las alcantarillas hay varias plataformas que debes superar con cuidado de no caer al agua. Hecho esto llegarás al generador y obtendrás las **habilidades de contacto**. Busca a la persona herida y cúrala con R1 + ⓐ. Pasa por la puerta que te abrirá este tipo y accede al refugio. Una vez allí cura a todos los heridos que quieras o que te dicte tu conciencia y sigue tu avance enganchándote a los **tubos**, saltando sobre obstáculos y liquidando Segadores hasta encontrar a Brandon tras una reja. Pasa por ella a través del método que prefieras. Finalmente **activa el transformador** para devolver la luz a la parte de la ciudad en que te encuentras.

## Terreno elevado

✪ Dirígete a la torreta marcada en el mapa y actívala a base de rayos. Después dirígete al punto del radar para meterte de nuevo en las **alcantarillas**. Durante tu camino verás Segadores disparándote desde sus puestos de ametralladora. Lo mejor para acabar con ellos es acercarte lo máximo posible **flanqueándolos** e impactarles con uno de tus rayos directamente en toda la cabeza.

✪ Cuando estés en las alcantarillas avanza hasta el generador y actívalo. De esta manera lograrás un nuevo poder, en este caso las **bombas de tensión**. Ve hacia el frente, camina sobre el tubo y echa la puerta abajo con tu nueva habilidad. En la siguiente área te encontrarás con varios ametralladores, que no deben preocuparte en exceso teniendo tus granadas, y unos **Berserk** que se lanzarán contra ti y explotarán. Para estos últimos lo mejor es utilizar nuestra querida Onda Voltaica, la cual los mandará directamente al agua. Cuando no haya más Segadores, utiliza el **transformador** para reestablecer la energía a esta parte de la ciudad.

## Juegos psicológicos

✪ Dirígete a las fuentes marcadas en el radar para cerrar las **válvulas** y evitar que una extraña sustancia negra contamine a todo el mundo. Este misión es algo más complicada debido al número de enemigos y a que tus **habilidades** se van a ver mermadas en cuanto un poco de esa sustancia te empape la cara y comiences a escuchar la voz de una pesada que parece querer ligar contigo.

✪ Una vez hayas cerrado las tres válvulas tendrás que acceder a un túnel. Dentro te esperan más visiones, voces y unos extraños **espectros Segadores** que a pesar de su tamaño se desvanecen en cuanto les impactas una vez. Finalmente destruye el **camión** con tus rayos para cortar el suministro de la porquería esa.

## Lo bueno

✪ Acércate al generador y actívalo. Obtendrás la **habilidad de deslizamiento** que te permitirá patinar sobre cables y sobre las vías del tren. Estrénala sobre el que tienes delante y ve pasando de **un cable a otro** cuando tengas la ocasión, acabando a la vez con todos los Segadores que te encuentres. Se trata de una misión sencilla y como siempre tu **objetivo** es llegar hasta el transformador que devolverá la luz a esta parte de Empire City.

## El rescate

✪ Y si la misión anterior te pareció fácil, prepárate, porque lo que te espera no es cosa de risa. Tienes ni más ni menos que llevar un **tren** lejos del territorio de los Segadores. El proceso es todo el rato similar: sitúate sobre el primer vagón para poner el tren en movimiento y **aparta los coches de la vía** con tu Onda Voltaica cuando sea necesario. Cada cierto tiempo, el tren se detendrá y tú tendrás que vencer a todos los **enemigos** que te ataquen e intentar ponerlo en marcha de nuevo restableciendo la energía. Para hacer esto

***CONSEJO:** Los Berserk son Segadores con antorchas que se lanzan sobre ti y explotan. En cuanto se acerquen demasiado lánzales una Onda Voltaica.*


Proteger el contendeor de comida es una misión complicadísima, pero al menos servirá para ganarte el favor de Trish.


Que no te extrañe ver a Sasha tan agresiva. Así es como nos entran a los redactores de PlayStation los sábados por la noche.

debes buscar el **transformador bajo las vías del tren**. Encontrarlos no es difícil. Están situados justo debajo del tren, apoyados en las paredes de la estructura donde aparece la marca azul del radar. Como es habitual, tendrás que dispararles unos rayos hasta que todas sus **bombillas** se iluminen en verde.

✪ El proceso lo tienes que realizar **cuatro veces** mientras te ves las caras con enemigos de todos los tipos que hemos visto hasta ahora: soldados, conductores e incluso algún que otro Berserk. Para estos últimos no olvides que lo mejor es utilizar la Onda Voltaica.

## Némesis revelada

✪ Esta misión consiste en recorrer las fuentes que aparecen señaladas en el radar y **destruir los bidones** que vierten la sustancia negra al suministro mediante tu Onda Voltaica. Aquí el problema es que por cada contenedor que destruyas, si estás intentando hacer el bien -por supuesto- mermará mucho tu **capacidad eléctrica**. Esto es especialmente malo porque muchos Segadores te van a tacar desde diversos edificios con **lanzacohetes** impidiendo tu progreso. No obstante, estos cohetes puedes ser desviados con la más que útil Onda Voltaica.

✪ Te aconsejamos que escales por los edificios y trates de **alcanzar posiciones elevadas** desde las cuales puedas ver mejor a los distintos grupos de enemigos y tener ventaja sobre ellos. Esto es válido para muchas otras misiones del juego.

**CONSEJO:** *Si sobrecargas los surtidores de agua puedes destruir los bidones de sustancia sin que te salte encima, a cambio de recibr karma malvado.*

## Sin protección

✪ Estás otra vez en las alcantarillas. Avanza hasta la caja eléctrica y recárgala. Así pondrás en funcionamiento una **grúa** que puedes utilizar para alcanzar el otro lado. Una vez allí recibirás una nueva habilidad: **Poder de Precisión**. Utilízalo para disparar al panel que hay al otro lado y poder cruzar así gracias a otra grúa. Prosigue tu camino hasta tu encuentro con los **Segadores**, aunque ahora serán más accesibles gracias a tu Poder de Precisión.

✪ Tras un segundo combate casi idéntico deberás pulsar ⓐ para ver el siguiente punto de interés: una **caja recargable** detrás de un ventilador. Recárgala con tu poder de precisión y tras engancharte a la grúa salta a la izquierda para recargar otra caja más y poner en marcha la siguiente grúa. Finalmente dale carga al **transformador** para seguir con tu tarea de alumbrar ciudad y completar la misión.

## Trish tiende la mano

✪ Prepárate para una misión dura de verdad. Tu tarea es proteger el **contenedor de la comida** de todos los ataques de Segadores. Te vas a enfrentar a enemigos de todo tipo, aunque suponemos que a estas alturas ya sabrás cómo se les derrota a todos ellos. Ten especial cuidado con **Berserk** y con los **ametralladores** que vendrán al final a bordo de camiones. Puedes derrotarlos con tu Poder de Precisión desde un sitio seguro o bien flanqueándolos para pillarlos desde un lateral y así no tener que sobrepasar su dura cobertura de metal.

## Cena con Sasha

✪ Ahora tienes que asaltar la madriguera en el **túnel Jefferson**. Activa el panel recargable señalado en el radar para poder acceder a ella. Una vez dentro, varios **enemigos** te dispararán desde torretas de vigilancia y desde nidos de ametralladoras. Da cuenta de todos ellos con tu Poder de Precisión y avanza hasta oír otra vez la voz de la tía pesada. Sube a la primera de las torres y **activa la palanca** que abrirá la puerta de entrada.

✪ Déjate caer, acaba con los Segadores que han salido por la puerta y **entra ahora tú por ella**. En su interior hay un túnel largo por el que debes avanzar acabando con todo aquél que se ponga por delante.

✪ Finalmente abre la reja con un rayo y llegarás al lugar en que se crean los Segadores. Libera a los **rehenes**, si quieres, disparando a los círculos de sus jaulas y prosigue hasta llegar a un pequeño precipicio. Tírate para caer en la **pequeña plataforma** que queda entre la sustancia negra. De esta manear te las verás con **Sasha**; el primer jefe del juego.

✪ El terreno está lleno de sustancia negra, por lo que debes tratar de permancer en las **plataformas** lo máximo posible. El combate empieza con un minijuego en el cual debes dirigir tu mano con el joystick izquierdo hacia la zona que hay marcada con un **círculo**. Sasha obviamente opondrá resistencia, pero cuanto más pulses el botón ⊗ más sencillo te será lograrlo. Tras esto comenzará el combate de verdad. Ella tiene un ataque similar al de los conductores que debes tratar de esquivar para que no te dé de lleno.

✪ Cuando tengas ocasión utiliza tu Poder de Precisión y dispárale hasta que aturdida la veas envuelta en un **aura verde**. Ese es el momento de acercarte a ella y realizar otro minijuego más, idéntico al que superaste al principio.

✪ El proceso debes repetirlo **tres veces**. A partir de la segunda vez, Sasha sacará


Tan importante es tener superpoderes como dar una imagen adecuada a la población. Elige entre ser amado o ser temido.


Para hacer bajar el puente levadizo tendrás que rescatar y escoltar a los ingenieros mientras llevan a cabo su arduo trabajo.

Para entrar en la madriguera deberás primero abrir el portón principal con el dispositivo que se encuentra en la torre de vigilancia.

Para acabar con los cangrejos de hojalata que pueblan la ciudad deberás liquidar a este androide que los genera en serie.

unos **tentáculos** que te dispararán bolas de rayos. Esquívalas corriendo y dispárala cuando veas que **emerge del agua** poco a poco. También hará aparecer varios espectros que te podrás quitar de encima con un disparo. Tras un último minijuego lograrás vencerla. Una vez lo hayas hecho **huye y aléjate** lo máximo posible de la madriguera. Ve hacia la siguiente misión, en las alcantarillas.

## Varado

✪ Avanza hasta conseguir tu siguiente poder: los **Propulsores de Estática**, que te permitirán planear mediante tu energía eléctrica. A partir de aquí te espera una misión puramente **plataformera** en la que podrás y deberás practicar muy a gusto con tu nueva habilidad.

✪ No es difícil, pero algunas zonas las tendrás que repetir más de una vez hasta que aprendas a dar el **salto correcto**.

## Un viejo amigo

✪ El objetivo de esta misión es bajar el puente **levadizo** que une las dos partes de la isla. Para ello en primer lugar deberas rescatar al ingeniero que dos hombres de Polvo tienen de rehén. Dispáralos a ambos con tu **Poder de Precisión** lo más rapidamente posible para evitar que lo maten. En cuanto lo rescates tendrás que escoltarlo hasta el **puesto de mando** del puente. Ponte en marcha hacia el punto marcado del radar sin alejarte demasiado del ingeniero, que necesitará ser curado por ti en caso de que le disparen.

✪ Al llegar al puesto de mandos os atacarán muchos enemigos. Acaba con todos ellos y nuevamente **cura a tu protegido** cada vez que sea necesario. Cuando por fin consiga poner en marcha el puente, te dirá que también hay que hacer lo mismo desde el **otro lado.** Camina hasta el centro del puente y salta sobre el agujero.

✪ Una vez en el otro lado deberás hacer lo mismo que ya has hecho: buscar a otro ingeniero para que baje este lado del puente y protegerlo. Él también está siendo amenzado por dos Segadores, así que repite todo el proceso que te hemos descrito. Por cierto, durante este segundo combate vas a tener que **pasar de un lado a otro** del puente para proteger a ambos ingenieros. Es lo que tiene ser un superhéroe pluriempleado.

## La petición de Zeke

✪ Acércate al cadáver para leer sus recuerdos. Tras esto pulsa L3 y sigue la **energía residual** hasta que te encuentres con un montón de bichos explosivos que tendrás que despachar con una Onda Voltaica. Después te enfrentarás a varios enemgos, uno de los cuales te disparará desde una torreta. Sube a lo alto del **edificio** de tu izquierda y acaba con ellos desde arriba.

✪ Tras esto te las vas a ver con montones de **bichos explosivos** y finalmente con el engendro que los hace aparecer. Tanto los bichos como él deben ser combatidos con nuestra querida Onda Voltaica.

### Las torretas

A lo largo y ancho de Empire City te esperan muchos enemigos a los mandos de una torreta. Éstas son especialmente molestas, puesto que apenas te dejan asomar la cabeza; otorgan protección a su controlador. La mejor manera de pasar a través de ellas es flanqueándolas para atacar a tu enemigo descubierto. No obstante habrá veces en que esto no sea posible. Ahí deberás usar tu Poder de Precisón y acabar con él de un disparo en la cabeza.

## Hacerse el héroe

✪ Vamos a por la siguiente subestación. En primer lugar, como siempre, es hora de hacerse con un nuevo poder: **el Martillo de Megavatios**. A partir de aquí lo de siempre en las misiones de subestación: avanzar, matar y regenerar la energía.

## Protocolo estándar

✪ La misión consiste en acercarte a los cuatro barcos que hay atracados y destruir su **motor** para evitar que zarpen. El motor de todos ellos está situados en la popa. Simplemente tienes que **freírlos a base de rayos**. Si además de ello liberas a los rehenes de las jaulas, ganarás algunos puntos de experiencia más.

## Androides espía

✪ Examina los restos del avión estrellado para poner la misión en marcha. Lo que debes hacer es derribar los otros **androides** que surcan el cielo de Empire City y extraer sus datos.

✪ Lo mejor es que te subas a un sitio elevado y desde allí les dispares con tu **Poder de Precisión**. Tienes que ir uno por uno, ya que una vez caigan al suelo deberás encontrarlos; si no lo haces en un corto espacio de **tiempo** pueden explosionar.

✪ Cuando hayas recogido toda la información de los androides aéreos, ve a la azotea del **edificio señalado** en el radar para enviárselos a Moya.



Tras soltar la jaula de la grúa conseguirás liberar a Zeke. Va a ser necesario darle una buena reprimenda por no hacer ningún caso.



La misión «Todo por Trish» es bastante complicada. En cuanto veas un enemigo bájate del autobús para que no le dispare.

## Alden ataca

✪ Entra en la **fortaleza** por el lugar que se te indica en el radar. En su interior acaba con todos los hombres de Polvo que aparezcan y avanza hasta ver las rendijas de las que que sale un **vapor verde tóxico**. Gira la primera válvula y después ve a por la segunda. Rápidamente sube por la escalerilla amarilla y al llegar arriba salta hacia el **cable** que hay a tu lado. Déjate caer por el otro lado. A continuación te atacará otro soldado con un lanzagranadas. Dispara al puente para destruirlo y hacerle caer desde lo alto.

✪ Avanza atacando con todos los soldados del Polvo que encuentres. Llegará un momento en el cual parecerá que el camino se acaba. No hay problema: sube a lo alto de la **escalera de mano amarilla** y salta la verja de la derecha ayudándote de tus propulsores.

✪ Sube después por la rampa, acaba con el soldado de la torreta mediante tu visión de precisión y llega hasta arriba. Una vez allí, pasa por debajo de las **cajas** para abrir la reja y ve por encima de ellas para acabar con enemigos mejor y llegar al **otro lado**. Tras saltar otra valla con tus propulsores tendrás que hacer lo propio con la siguiente mientras un enemigo guardián de Polvo te dispara desde una torreta. Hazlo rápidamente y **rueda por el suelo** con ◎ evitando así sus balas. Al llegar al otro lado recarga el panel para hacer subir otra reja y asciende por las escalerillas amarillas.

✪ Finalmente llegarás hasta el lugar en el que una grúa sujeta la jaula donde está preso Zeke. Lo importante aquí es que en ningún momento bajes hasta el suelo, ya que en cuanto o hagas los hombres de Polvo volarán la jaula. Ve **sobre las cajas** todo el tiempo matando enemigos hasta que llegues a la grúa. Cuando lo consigas asciende por la escalerilla roja y activa el **panel** que liberará a Zeke. Desciende un salto para hablar con él.

***CONSEJO:** Cuando un enemigo te dispare desde una plataforma, puedes lanzar un rayo al metal para hacerlo caer y que se pegue un buen golpe.*

## Todo por Trish

✪ Esto más que una misión es un infierno que consta de dos partes. En la primera tienes que escoltar un **autobús** durante un trayecto evitando que lo destruyan los **miles de enemigo**s que te van a ataca por todas partes con armamento de todo tipo. Lo más recomendable es que pongas el vehículo en marcha, y que en cuanto veas aunque sólo sea un enemigo, te bajes y pelees con ellos **en el suelo**. ¿Por qué te decimos esto? Pues porque mientras los hombres de Polvo y los Segadores se centren en dispararte a ti, se olvidarán del autobús.

✪ En la segunda parte de la misión tienes que llegar a la **azotea** del edificio donde un viejo loco ha subido el autobús que acabas de traer. Para ello sube a cualquier edificio en el que no haya demasiados enemigos y aproxímate a la zona **desde las alturas** acabando uno por uno con todos los enemigos que hay. Te recomendamos que lo hagas de esta manera, ya que si vas hacia el autobús corriendo por la calle te van a coser a tiros.

## El arresto

✪ Ve hacia el **cadáver** que hay tendido en el suelo para leer sus recuerdos y sigue al Alden en forma de energía residual que se mueve. De esta manera llegarás a la **guarida de los hombres de Polvo**. Aquí poco más se puede decir aparte de que estés siempre a cubierto y acabes con los ametralladores antes de salir a pelear. Sigue al viejo y te enfrentarás con otro jefazo; un **gólem de chatarra**.

✪ Es grande pero lento, y sus ataques, poco peligrosos. El primero es una **ráfaga de metralla** que dispara con su brazo izquierdo y el segundo unas **bolas grandes de hierro y fuego**. Las primeras las evitarás fácilmente corriendo en círculos, mientras que las segundas puedes desviarlas hacia él con tu Onda Voltaica. Dispárale cuando tengas ocasion con tu **Martillo de Megavatios** y acaba con el conductor en cuanto se deje ver.

## Calles aterrorizadas

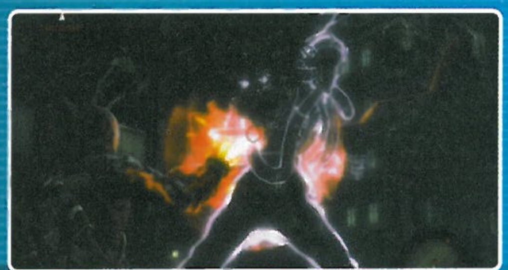
✪ Nada menos que cuatro **camiones de basura** están dando vueltas por la ciudad disparándole a todo lo que se mueve. Tu misión claro está es detenerlos. Lo primero que debes tener claro es que su **blindaje** es totalmente inmune a tus ataques, por lo que habrá que buscar otra alternativa. Dicha alternativa es subirte a un edificio y **saltar sobre ellos** cuando pasan para caer justo encima.

✪ Una vez sobre uno de los camiones verás que en la parte de atrás tienen un **dispositivo eléctrico** que podemos sobrecargar a base de rayos. En cuanto lo hagamos explotarán.

## Alden encadenado

✪ He aquí otro infiernazo de misión que comienza con una andanada de **bolas de fuego** sobre ti para que las desvíes con la Onda Voltaica. Afortunadamente esta vez cuentas con una **plataforma electrificada** que te proporcionará energía infinita.


Es fácil corromper al ser humano, pero es que con Zeke lo es excesivamente. A ver la que lía con la Esfera del Rayo.


Estos conductores gigantes son mucho menos fieros de lo que parece. Dispárales unos cuantos rayos a la cabeza y ¡al suelo!


Contra los gólem de hojalata tu mejor arma es el Martillo de Gigavatios. Ten siempre energía suficiente para lanzarlo.


Subir a lo alto de la torre de basura es espectacular y complicado a la vez. Engánchate a las vigas y a los carteles luminosos para subir.

Tras los disparos vendrán montones de **enemigos** a rescatar a Alden.

✪ Una vez aniquilados, la energía de la plataforma se cortará, con lo cual deberás ir a restablecerla dirigiéndote **al punto azul** señalado en el radar a través de una auténtica odisea de plataformas, saltos y escalada. Tras restablecer la energía tendrás que volver al punto inicial para seguir dando caña a los **basureros**. Para acabar con los robots grandes sigue el mismo procedimiento que utilizaste en la misión «El Arresto».

## Luz en el túnel

✪ Toca ir a por la siguiente subestación. En primer lugar ve a restablecer el escudo para obtener otro poder: **Muro de Polaridad**. Por supuesto, y como no podía ser de otra forma, esta habilidad te será extremadamente útil para llegar hasta el final de la alcantarilla y poder alumbrar de nuevo otra zona más de la ciudad. Ya solo nos falta una.

## Secretos revelados

✪ Sigue al helicóptero lo más rápidamente que puedas a través de los **cables** de alta tensión, que es el método más veloz de moverte por la ciudad. Finalmente te encontrarás con John y tendrás que cargarte otro **robot gigante** para salvarle. Ya sabes cómo hacerlo.

## La Esfera del Rayo

✪ La Esfera del Rayo está en lo alto de la **torre de chatarra**, así que tendrás que llegar hasta la cima para hacerte con ella. Por cada tramo de torre que escales tienes que **disparar al motor** del ascensor para permitir que Zeke llegua hasta arriba. Escalar la torre es algo complicado. Lo que debes tener en cuenta es que la fachada de basura no es escalable, y que en cambio si lo son los **carteles de neón** o las **vigas amarillas** de hierro.

✪ Una vez arriba tendrás varios combates con enemigos a los que ya te has enfrentado. Nada excesivamente complicado.

## Disturbios de Alden

✪ Para llegar hasta la posición de Alden debes cruzar el **puente en ruinas** por las vigas y por los pocos hierros que aún quedan en pie. Avanza saltando de uno a otro hasta verte las caras con él.

✪ El combate no es excesivamente complicado. Simplemente tienes que devolverle con la **Onda Voltaica** los coches y demás chatarra que te arroje, al mismo tiempo que disparas todos los rayos que te sea posible a la **boca** del robot, donde se encuentra Alden. Los rayos por los que debes optar son aquéllos que concentran mucha potencia en poco espacio, como por ejemplo el **Martillo de Megavatios**.

✪ El proceso es todo el rato igual, aunque cada vez que le des a él directamente (cosa que harás en cuanto se muestre) ampliará su número de ataques. Las ráfagas que lanza puedes evitarlas **saltando** de un lado a otro con el botón ◎.

## El precio

✪ Otra misión de las duras. En primer lugar haz **bajar el puente** sobrecargando el panel de control. Nada más hacerlo te enfrentarás a un nuevo tipo de enemigo: un conductor enorme. Su tamaño no debe asustarte, pues con unos cuantos **rayos al torso** caerá rápidamente. SI lo haces bien y le vas disparando mientras retrocedes, no debería ni tocarte. No obstante, si ves que se te acerca demasiado, esquiva sus golpes con ◎.

✪ En cuanto lo liquides, Kesler te dirá que ha colocado varias **bombas** por la ciudad que deberás desactivar una por una. Para ello sólo tienes que mirar la ubicación de la bomba en el radar, acercarte y **absorber la energía de la valla** que mantiene encerrados a los rehenes. Mientras tanto te atacarán montones de enemigos, entre los cuales se encontrarán más de esos conductores gigantescos.

✪ Finalmente, cuando hayas conseguido desactivar las tres, tendrás que tomar la **decisión más delicada** del juego. De todos modos no te preocupes, ya que elijas la decisión que elijas, el final va a ser el mismo. Y no es bueno.

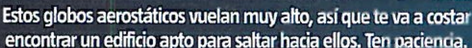
## Venganza

✪ Antes de nada te vamos a dar un consejo para poder llegar hasta esta misión, ya que el camino hasta la boca de **alcantarilla** es realmente complicado debido al exceso de enemigos y al tramo que tenemos que recorrer sin ninguna fuente de energía. Lo más recomendable es que vayas por la vía del tren hasta el **sudeste de la isla**, y que desde allí vayas todo el tiempo por la **azotea** de los edificios. Junto a la alcantarilla te espera una ametralladora. Es importante que hayas reservado un poco de **electricidad** para poder acabar con su controlador mediante un certero disparo de precisión antes de bajar para no acabar muerto.

✪ Una vez en la alcantarilla conseguirás tu último poder: la Tormenta Eléctrica, la cual, a diferencia de otras ocasiones, no vas a poder estrenar hasta que salgas al

***CONSEJO:** Cuando pases por zonas de la ciudad que sufran apagón no malgastes tus poderes eléctricos. Utiliza simplemente el relámpago, que no consume nada.*




Estos globos aerostáticos vuelan muy alto, así que te va a costar encontrar un edificio apto para saltar hacia ellos. Ten paciencia.


Echa un vistazo a esta imagen y mira hacia donde lo hace Cole. ¿Verdad que se adivina la silueta del dispositivo invisible?

**exterior**. El paso por estas alcantarilllas es fácil, y además no tienes que reactivar ningún generador porque esta vez están todos en la calle.

Al salir, fríe con tu nuevo poder los camiones que se te acercan y dirígete a la primera de las subestaciones. Tu misión es **recargar las tres y protegerlas** mientras se ponen de nuevo en funcionamiento. Te van a atacar muchos enemigos, pero con la **Tormenta Eléctrica** todo es más fácil.

Las subestaciones tardan unos minutos en ponerse a funcionar, así que tendrás que pelear mucho para mantenerlas a salvo. Ten en cuenta que cada cierto tiempo dichas estaciones **podrán proporcionarte energía** eléctrica, y es que como ya habrás podido comprobar, la Tormenta Eléctrica desgasta muchísimo.

## Contra el mundo

Cuatro globos aerostáticos están propagando la toxina por todo Empire City, cosa que deberás impedir. Para ello tienes que seguir tres sencillos pasos. El primero es **destruir los aviones** que vuelan junto a ellos con el Poder de Precisión. Después deslízate por los cables de corriente lo más rápidamente que te sea posible y sitúate en una azotea próxima al globo para desatar una **Tormenta Elétrica** y eliminar así su blindaje. Ya puedes saltar para subirte a ellos y soltar uno por uno los tres **ganchos** que mantienen la plataforma unida al globo.

Realiza este proceso con todos los globos. Cuando lo hayas hecho con dos los siguientes comenzarán a dispararte: activa tu **Muro de Polaridad** cuando saltes hacia ellos para no acabar más agujereado que el bolsillo de un mendigo.

## Caza de la Esfera del Rayo

Tu tarea consiste en **proteger el helicóptero** mientras éste te transporta hasta los tres dispositivos que impiden localizar la Piedra del Rayo. Lo principal para mantener tu vehículo en el aire es que procures desviar todos los **cohetes y granadas** que te disparen, cosa que puedes hacer con tu Onda Voltaica. Los dispositivos son **invisibles**, pero entre el radar y un poco de habilidad visual por tu parte sabrás dónde están sin ningún problema, puesto que **su silueta** sí se deja intuir con claridad. Una vez los encuenotres, revientalos con la Tormenta Eléctrica.

## Final del camino

John tiene preparado su helicóptero para volar el edificio que contiene la Esfera, pero por desgracia unas **baterías antiaéreas** le impiden realizar su labor.

### Desvía los misiles

En la misión «Caza la Esfera del Rayo», así como en algunas otras, vas a tener que proteger un vehículo de múltiples disparos enemigos, entre los que se van a encontrar algunos equipados con lanzacohetes. Estate atento y con suficiente energía en la reserva para desviar esos proyectiles con tu Onda Voltaica. Si calculas bien el timing y apuntas bien, puedes incluso redirigirlos contra el indeseable que te lo ha lanzado, provocando así explosiones que acabarán con él y con quien se encuentre a su alrededor.

Te toca a ti, por tanto, ir a destruir las tres **baterías** una a una. Estas armas están blindadas, con lo cual serán inmunes a todos tus ataques menos a uno: la **Tormenta Eléctrica**.

En cuanto hayas destruido las tres, sigue al helicóptero todo lo rápido que puedas, avanza matando a los enemigos que se te crucen en el camino y ve hasta donde está la **Esfera del Rayo**. Allí tendrás que elegir entre destruirla o activarla.

## La verdad

La última misión del juego, como no podía ser de otra manera, es un **combate cara a cara** con Kesler. Él es muy rápido y capaz de esquivar casi todos tus disparos. No obstante, hay momentos en los que sí es vulnerable, como por ejemplo aquellos en los que **lanza rayos** contra ti. Por lo tanto, un buen plan es esquivar esos rayos con ◎ y contraatacar. También puedes disparar contra él en los momentos en que pierda su energía y se quede **arrodillado** recuperando el aliento. Es en esas ocasiones cuando tienes que pegarle con lo más fuerte que tengas.

Respecto a sus ataques, los rayos se pueden esquivar fácilmente como ya te hemos dicho, y los terremotos no te harán nada si te mantienes en el **aire** con los **propulsores de energía**. Tiene también un ataque siniestro mediante el cual pone su careto ocupando toda la pantalla, aunque ese no debe preocuparte mucho, ya que no hará más que cegarte durante un segundo.

Y así es como acaba la aventura de **Infamous**. De todos modos no te preocupes, aún te queda **mucho por hacer**; ya sea volver a completar el juego con el karma contrario, o bien ir a por todas las misiones secundarias. Como tú quieras.

## Como un HÉROE...





**RELÁMPAGO.** Si juegas con el karma bueno, el relámpago absoberá energía eléctrica de los enemigos según lo vayas mejorando. Además, puede cargar de electricidad a enemigos cercanos.



**ONDA VOLTAICA.** Según mejores la Onda Voltaica con el karma bueno, podrás dejar flotando a tus enemigos en el aire durante unos instantes o incluso mejorar la fuerza y el alcance de la explosión.



**EXPLOSIÓN DE SOBRECARGA.** La Explosión de Sobrecarga se desbloquea cuando completas al menos cinco misiones de karma bueno. Si la mejoras hará mucho más daño a tus enemigos.

**GRANADA DE TENSIÓN.** Según vayas mejorando la Granada de Tensión con el karma bueno, harás, lógicamente, mayores cantidades de daño, y además aprisionarás automáticamente a tus enemigos.



**MARTILLO DE MEGAVATIOS.** Si juegas con el karma bueno serás capaz de redirigir el Martillo de Megavatios con sólo disparar rayos al objetivo deseado. Además podrás aumentar el radio de explosión.

## ...o como un INFAME





**RELÁMPAGO.** Si juegas con el karma malvado, el relámpago generará explosiones eléctricas al impactar en los enemigos. En su versión mejorada pueden desatar efectos devastadores.



**ONDA VOLTAICA.** La explosión generada por la onda voltaica en el caso del karma malvado electrificará a los enemigos y, en su mejor versión, incluso a los coches que estén en su radio de influencia.

**ARCO ELÉCTRICO.** El Arco Eléctrico se desbloquea cuando completas al menos cinco misiones de karma malvado. Si lo mejoras hará mucho más daño a tus enemigos y provocará explosiones eléctricas.



**GRANADA DE TENSIÓN.** Al ir mejorando la Granada de Tensión con el karma malvado harás que ésta se divida en tres, en cinco e incluso hasta en siete si eres un infame y compras las mejoras.



**MARTILLO DE MEGAVATIOS.** Las mejoras con el karma malvado disparan, junto al Martillo de Megavatios, unos cohetes que se adhieren al objetivo antes de causar la explosión.

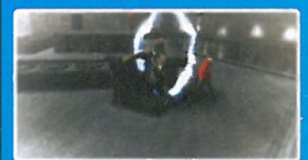
## Habilidades genéricas



**CAÍDA TRUENO.** Déjate caer desde las alturas con el botón ⊗ pulsado. Si la mejoras aumentarás el radio y la fuerza de la explosión, además de electrificar a quien esté dentro.



**ABSORCIÓN ELÉCTRICA.** Compra las mejoras para la absorción eléctrica, ya que aparte de darte mayor velocidad de absorción te permitirán recargar deslizándote por los cables.



**MURO DE POLARIDAD.** Se activa con el botón R2. Además, según lo vayas mejorando, te permitirá absorber energía y aumentar su tamaño para ganar en protección.



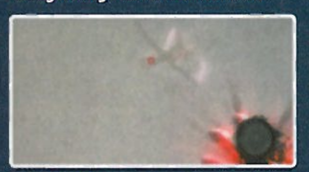
**DESCARGA CURATIVA.** Para curar a un peatón herido acércate a él y pulsa los botones R1 + △. Por cada cura que realices ganarás 3 puntos de experiencia. Algo es algo.



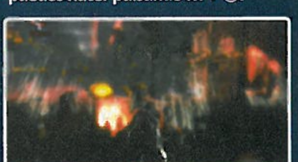
**ELECTROSUCCIÓN.** Se realiza con R1 + ◎ y te permitirá recargar completamente tu indicador de energía eléctrica. Eso sí, también te otorgará algo de karma malvado.



**ARCO NEUTRALIZADOR.** Los buenos héroes no matan a sus víctimas, sino que las dejan en manos de la autoridad. Eso mismo es lo que puedes hacer pulsando R1 + ◎.



**PRECISIÓN.** Una habilidad excelente para acabar con objetivos que están a larga distancia o que se mueven demasiado rápido. PAra activarla mantén pulsado ▲ en la cruceta.



**TORMENTA ELÉCTRICA.** Se trata de un ataque devastador que afecta a casi toda la pantalla. Se desencadena con ▼ y admeás puedes dirigirla con el Sixaxis.



Las misiones de «malvado» vienen marcadas con un signo de exclamación en rojo, mientras que las buenas vienen en verde.


En esta misión tienes que acabar con la persona de la foto. Fíjate sobre todo en su indumentaria para distinguirlo bien.

## Misiones de héroe

**Atado:** Tienes que capturar vivos a cinco enemigos con tu arco neutralizador, así que ya sabes: derríbalos disparando al torso. Nada de apuntarles a la cabeza.

**Pasea a los perros:** Tienes que escoltar un grupo de Segadores hasta la comisaría de policía. Si les lanzas un rayo caminarán más deprisa. De vez en cuando alguno tratará de escapar o incluso te atacará. Fríelo hasta que se comporte como es debido.

**Club de fans:** Un grupo de manifestantes está recorriendo las calles a tu favor. Ve y protégelos del ataque de los Segadores. Debes vigilar sobre todo las terrazas, puesto que algunos lanzarán cohetes desde allí.

**Oficial caído:** Lee la mente del policía muerto y persigue el rastro de energía residual. Éste te conducirá a una especie de pelotón de fusilamiento. Acaba con todos los Segadores sin apuntar a los rehenes. Procura alejarlos un poco para pelear sin peligro.

**Collar duro:** Derriba al segador y aprisiónalo con el Arco Neutralizador. Con la Onda voltaica puedes hacer que caiga al suelo sin muchos problemas.

**Contención:** Accede a la prisión por cualquiera de los muros escalables y llega hasta el tejado pasando por el mismo camino de plataformas que utilizaste en la misión «Alden encadenado». Una vez en el tejado acaba uno por uno con todos los hombres de Polvo que haya dando vueltas y causando problemas.

**CONSEJO:** *Cumplir las misiones de héroe bloquea las de infame y viceversa. Para superarlas todas tendrás que jugar con los dos karmas.*

**Nido de ratas:** Sube a la azotea del edificio señalado y sabotea el climatizador con ⊗ para que los hombres de Polvo salgan. En cuanto lo hagan deberás acabar con 25 de ellos.

**Policías y ladrones:** Como tantas otras. Ve al lugar de la trifulca y acaba con todos los enemigos. Para el gólem sigue el procedimiento descrito en la misión «El arresto».

**Caminando herido:** Se trata de otra misión de escolta. Tienes que llevar el grupo de heridos hasta el punto amarillo matando a todos los enemigos que vengan a atacarlo. Si alguno de tu compañía cae al suelo, levántalo con tu toque curativo.

**Justicia titánica:** Dirígete al campo de batalla con los policías para luchar contra las dos bandas que estás combatiendo y detener la reyerta. En primer lugar acaba con las criaturas gigantes. Por cierto, para los androides voladores es recomendable emplear el poder de precisión.

## Misiones de infame

**Nuevos amigos:** Métete en la prisión y escala hasta el tejado por el mismo camino que seguiste en la misión «Alden encadenado». Una vez arriba, absorbe la energía del generador que está marcado en tu radar con rayo azul.

**Subordinados:** Dirígete al punto marcado en el radar, donde están las personas capturadas por Sasha, y abre la válvula para «ducharlos con su amor». Tras esto abre las jaulas para liberarlos y ve a por los hombres de Polvo. Tienes que acabar con doce.

**Cárgaselo al hombre:** Tienes que destruir la comisaría de policía que viene marcada en el radar con la ayuda de cuatro conductores de Los Segadores. Lo mejor es que te sitúes en terrenos elevados para ver mejor a los policías que, por cierto, hay a montones. Se trata de una misión complicada, así que tómatela con calma. Ve acercándote poco a poco y ve dando vueltas por todos los tejados de los alrededores despejándo al máximo la zona antes de meterte en ella.

**Marcha fúnebre:** Escolta a los presos mediante tus rayos evitando que se te escapen y finalmente mátalos a todos. Es similar a la misión «Pasea a los perros» pero con funesto desenlace.

**Noche en la ciudad:** Sigue a Los Segadores a toda velocidad y estate pegado a ellos para ayudarles a luchar contra los hombres de Polvo.

**Escuadrón de ataque:** Simplemente ve hacia el grupo de policías señalado en el radar y acaba con todos ellos mediante tus ataques masivos.

**Disturbios:** Otra misión para aliviar tensiones. Destruye todo lo que tengas a tu alcance para llamar la atención de los policías y hacer que salgan a por ti. En cuanto lo hagan, acaba con todos ellos.

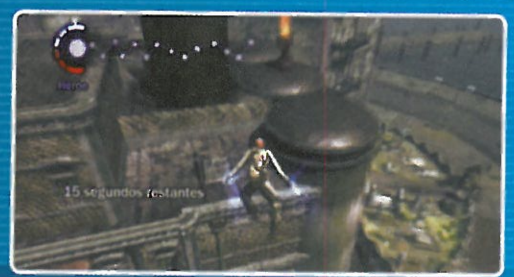
**Sin perdón:** Lo mismo: acaba con todo el mundo que ose atacarte.

**Trabajo sucio:** Mira la foto de tu víctima con el botón ⊗ y ve a buscarlo a la zona marcada. Acaba con él utilizando el método que prefieras y regresa para reclamar tu recompensa. En ese momento te atacarán varios policías. Acaba con ellos sin dejar ni uno vivo.

**Derrota titánica:** Acompaña a Los Segadores hasta la zona donde luchan contra un grupo de hombres de Polvo. Acaba con todos ellos.

**Banda enfurecida:** Esto es una delicia. Montones de policías y manifestantes lanzándose a por ti para que acabes con ellos en masa gracias a tus granadas o a la Tormenta, si ya la posees.

Siempre se agradece que hagan una manifestación en tu favor. Lo malo es que vas a tener que proteger a todos esos admiradores.




En las misiones llamadas «Conexiones por satélite» es recomendable que utilices tus propulsores para no perder tiempo.



En muchas misiones tendras que leer la mente de algún cuerpo y fijarte en los recuerdos que te muestra para cumplir con tu misión.



Va a haber que poner orden en esta pelea de bandas. Si no, van a dejar Empire City convertido en poco más que un erial.

## Misiones secundarias

**Conexiones por satélite**: Hay varias de estas misiones repartidas por Empire City, y es fácil encontrarlas porque son las únicas que aparecen en tu mapa general. En cuanto la inicies ve al primer receptor y absorbe su energía. Después ve corriendo a por los siguientes. Recuerda que para los demás no hace falta absorber energía sino solamente pasar a su lado, y recuerda también que deslizándote sobre los cables de electricidad te moverás más rápido. Una vez hayas cumplido esta misión podrás ver la ubicación de todas las misiones secundarias en tu mapa.

**Juegos de espías**: Tienes que seguir al mensajero de Los Segadores para recoger el paquete que va a entregar. Lo que pasa es que debes tener cuidado: si te acercas mucho te verá, y si te alejas mucho lo perderás de vista. Lo mejor es esperar inmóvil hasta que aparezca el mensaje «El Mensajero está huyendo» y acercarte a él hasta que desaparezca. Puedes mirar el radar para saber dónde está.

**Secuestro**: Ve al parque y mata a los Segadores que llevan a los prisioneros.

**Fotógrafo**:Lleva a cabo las acciones que él te indique para que pueda inmortalizarlas con su cámara fotográfica.

**Decisión dividida**: Tienes que tomar una decisión: proteger al hermano de la mujer u olvidarte de él e ir a por los fragmentos. Todo depende del karma que quieras conseguir.

**Veneno móvil**: Tienes que perseguir y destruir el camión de Los Segadores disparándole con todo lo que tengas. Si ya has aprendido la Tormenta Eléctrica acabarás con él rápidamente.

**Contravigilancia**: Escala la fachada del edificio y ve desactivando uno a uno los aparatos de vigilancia pulsando △. El círculo del radar, además, se irá empequeñeciendo cuando te falten pocos para que puedas localizarlos.

**Pelea callejera**: Las bandas están luchando entre ellas junto a la gasolinera. Lo que debes hacer es acabar con absolutamente todos tus enemigos. Si aún no has destruido la gasolinera, puedes hacerlo ahora para causar un enorme número de bajas al mismo tiempo.

**Línea de suministros**: Tienes que escoltar un autobús lleno de medicamentos del mismo modo que lo hiciste en la misión «Todo por Trish».

**Agua oscura**: Básicamente es lo mismo que hiciste en la misión «Juegos Psicológicos»: Acabar con tus enemigos y quitar el bidón lleno con la sustancia negra del surtidor.

**Autobús del terror**: Destruye el autobús blindado del mismo modo que en la misión «Calles Aterrorizadas».

**Recogida de medicamentos**: Tienes que buscar los paquetes de suministros médicos en los tejados y hacerlos caer con tu Onda Voltaica.

**Paquete oculto**: Lee la mente del cadáver para ver la localización de un paquete que debes recoger. Tras esto un círculo mostrará en el radar la zona en la que se encuentra ese emplazamiento, pero serás tú quien tendrá que hallarlo en función de la imagen que tienes. Para volver a verla en cualquier momento sólamente tienes que pulsar el botón △.

**Camellos**: Unos enemigos tuyos le han robado los suministros a un médico, quien te pedirá que vayas por ellos. Persigue a los camellos fijándote en su posición en el radar y acaba con ellos uno a uno. En cuanto caigan soltarán los paquetes. Cógelos y llévaselos de vuelta al médico que te encomendó la misión.

**Propiedad privada**: Facilísima. Sólo tienes que seguir a la chica hasta la posición del hombre que está herido en el suelo. Debes decidir entre curarle o quedarte con los fragmentos. Si le curas te dará uno en agradecimiento.

**Peligro en la tumba**: Se trata de una emboscada en la que deberás acabar con unos cuantos Segadores. Recuerda tener especial cuidado con los Berserk.

**Mirón**: Tienes que acabar con los Segadores que atacan la comisaría. En cuanto llegues a la escena se te permitirá elegir entre atacar o esperar a que se maten entre ellos. Realmente, salvo que quieras conseguir karma rojo, no merece la pena esperar, puesto que no son demasiados. Eso sí, acaba primero con el ametrallador.

**El informante**: Acaba con todos los Segadores que vienen a por el testigo. Puedes aprovechar los coches aparcados para crear explosiones y acabar con varios a la vez.

**Jugando a los médicos**: Ve a curar a los polis derribados con tu toque curativo y regresa para ayudar al jefe de policía a luchar contra los Segadores.

**El impostor**: Ve al parque y pulsa L3 para detectar cuál de los transeúntes es un conductor Segador disfrazado. Lo notarás porque se iluminará en rojo cuando pulses R3 junto a él y también porque aparecerá en el radar. Mátalo.

**Desastre clínico**: Ve al puesto médico y derrota a todos los Segadores que impiden al doctor acercarse a la zona.

***CONSEJO:* *Realiza primero las misiones de «Conexiones por satélite» para desbloquear el mapa con el resto de misiones secundarias de la zona.***

PlayStation

PS3

*Por Stan by*

# BIONIC COMMANDO

**Un ataque terrorista de un misterioso grupo pro-biónico, libra a Nathan Spencer de una muerte segura a manos de su propio gobierno. Salir de la sartén para caer en las brasas, lo suelen llamar...**



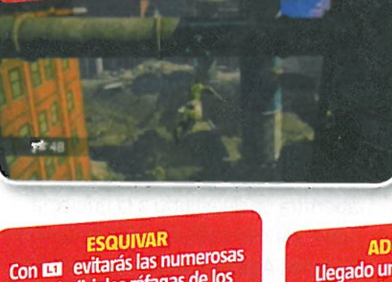



# Movimientos y técnicas básicas

## BALANCEO

Sin duda, la parte más divertida del juego es el balanceo. Con L2 soltarás el brazo, que se agarrará a cualquier superficie sobre la que la retícula hubiera adquirido un color azul. Podrás balancearte o recoger el brazo para encaramarte rápidamente.





## IMPULSO

Familiarízate cuanto antes con el impulso al balancearte. Al hacerlo, verás una pequeña marca en pantalla que indica el momento ideal para soltarse: recorrerás la mayor distancia, lo que no siempre tiene que ser lo que realmente necesitas...

## ESQUIVAR

Con L1 evitarás las numerosas y perjudiciales ráfagas de los enemigos.



## ADRENALINA

Llegado un punto del juego, acumularás celdas de un marcador con cada muerte para usar un ataque especial.



## ARRANCAR

Algunos objetos pueden arrancarse con el brazo biónico, útil para hacer caer objetos pesados sobre soldados.

# Tipos de Ataque



## ARMAS

El más sencillo y también mediocre es el disparo, ya sea con el arma principal de Spencer o con las diferentes especiales.



## GUANTAZOS

Muy recurrente, también, tras un balanceo mareante (para el maleante) es el cuerpo a cuerpo a distancias cortas.



## MUERTE DESDE ARRIBA

Salta en el aire y pulsa repetidamente el botón del brazo biónico para golpear en el suelo con fuerza devastadora.



## PATADA BIÓNICA

Engánchate a un enemigo y pulsa el botón de salto dos veces para abalanzarte sobre él con el pie por delante.



## LANZAMIENTOS

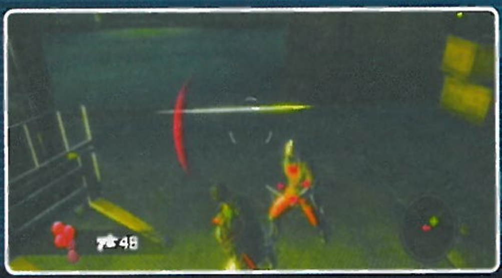
Tanto con enemigos como con objetos, engánchalos con el brazo, pulsa △ y luego ○ para lanzarlos.



## PUÑETAZO-LANZAMIENTO

Pulsa △ para golpear a un enemigo u objeto, salta y, una vez en el aire, golpéalo con ○ para lanzarlo sobre otros.



El enemigo más común en Bionic Commando es el soldado raso. Pero hay variantes, como el que usa ametralladoras pesadas.



Los PolyCrafts son los enemigos aéreos principales. Atento a sus alas: si las despliega es que piensa lanzarte misiles.

Nathan Spencer comienza este nuevo Bionic Commando desprovisto de su brazo biónico, en un doble y breve tutorial donde también has de encontrar algunos coleccionables.

## Acto 1 - Capítulo 1

Sal al pasillo y sigue al **soldado** que verás por el pasillo.

✪ Coleccionable 1 de 5: gira a la izquierda en la esquina.

Sigue avanzando por los pasillos hasta que veas una **escalera**.

✪ Coleccionable 2 de 5: ignora a los soldados y sube por ella para encontrarlo. Junto a éste verás un agujero sobre los enemigos tras la **barricada**: cae sobre ellos o elimínalos desde arriba.

✪ Coleccionable 3 de 5: tras bajar otras escaleras, en la siguiente oficina, al fondo a la derecha.

Coleccionable 4 de 5: tras el enfrentamiento en el **puente acristalado**, te toparás con él.

✪ Coleccionable 5 de 5: tras el siguiente puente, antes de bajar la escalera y llegar al brazo y su tutorial.

## Tutorial

Sigue las instrucciones para familiarizarte con el uso del brazo.

✪ Coleccionable 1 de 4: En la parte del hackeo del nodo, lo verás a la izquierda para localizar. Vuelve hacia atrás, sigue la **ruta de repisas y vigas** y llegarás a un pozo en que está.

Ahora, entra en el resto de tutoriales para aprender las **técnicas avanzadas** y coger otros tres objetos.

✪ Coleccionable 2 de 4: En el tutorial Atraer, usa las vigas a los lados para **rodear la estructura** hasta el coleccionable suspendido en el aire.

✪ Coleccionable 3 de 4: En el tutorial Muerte desde Arriba, durante la **caída**, asegúrate de cazarlo.

✪ Coleccionable 4 de 4: en Gancho, antes de realizar la prueba gírate y verás un coleccionable **sobre tí**, bajo una «amanosa» viga.

## Centro de Ascension City I

Tras superar el tutorial y volver a Ascension City, sal por la **abertura** de la pared y lánzate al vacío sin miedo.

✪ Coleccionable 1 de 1: tras el salto del ángel y el primer balanceo (se ve desde el punto de salto).

Balancéate hasta la **tubería** y el marcador.

## Centro de Ascension City II

Avanza un par de soldados.

✪ Coleccionable 1 de 4: nada más empezar el nivel, en tu **ruta** de balanceo.

✪ Coleccionable 2 de 4: en la zona de las **vías colgantes**.

✪ Coleccionable 3 de 4: antes de las vigas, a la izquierda, en un repecho de roca, bajo un **letrero** de Hotel.

✪ Coleccionable 4 de 4: justo en la zona superior del túnel y el **marcador**. Necesitarás un balanceo y saltos perfectos desde la última viga.

## Centro de Ascension City III

Avanza hasta girar a la izquierda hasta los restos de la autopista elevada. En la primera plataforma hay dos **soldados**. Luego, baja a por el repetidor, elimina a los guardias y piratéalo. Sube al segundo pedazo de autopista y derriba el **vagón** de monorraíl.

✪ Coleccionable 1 de 5: a tu izquierda verás un trozo de raíl colgante y, más allá, un coleccionable. Usa la máxima extensión de cable para alcanzarlo.

Salta al **edificio** y avanza por él, eliminando a los soldados.

✪ Coleccionable 2 de 5: tras subir unas escaleras, sigue recto por un **agujero**.

✪ Coleccionable 3 de 5: una vez en el exterior, busca uno bajo el **puente**.

Sigue hasta la siguiente plataforma y acaba con los enemigos.

✪ Coleccionable 4 de 5: desde la segunda **plataforma**, salta hasta uno de los soportes del monorraíl, y de ahí, sube hasta su cima.

✪ Coleccionable 5 de 5: antes de llegar al túnel, verás un **vagón colgado** del monorraíl. Derríbalo y dejarás un coleccionable a la vista.

## Centro de Ascension City IV

Debes llegar al repetidor para desactivar las **minas**. Ve hasta el marcador y entra en el edificio.

✪ Coleccionable 1 de 5: tras las escaleras y los dos soldados, gira a la **derecha**, justo antes de salir del edificio.

Mata a los enemigos y piratea el **repetidor**.

✪ Coleccionable 2 de 5: atraviesa el edificio de vuelta y encuéntralo en el **campo de minas** anterior.

✪ Coleccionable 3 de 5: tras el siguiente campo de minas, avanza hasta una **abertura** en un edificio a la izquierda. Sigue por este edificio hasta el siguiente boquete. Agarra el vagón de monorraíl y hazlo caer sobre los soldados de más abajo. Continúa hacia delante y la izquierda hasta otras **plataformas** de autopista. Acaba con varios soldados, desactiva el campo de minas y antes de cruzar...

✪ Coleccionable 4 de 5: en el edificio de

A modo de guiño nostálgico al Bionic Commando original, el juego está plagado de coleccionables como éste.



Además del Tungsten básico y siempre presente, y las granadas, Nathan dispone de otras armas especiales que detallamos abajo.



En el momento en que veas este símbolo, detente. Estás adentrándote en terreno letalmente radioactivo.



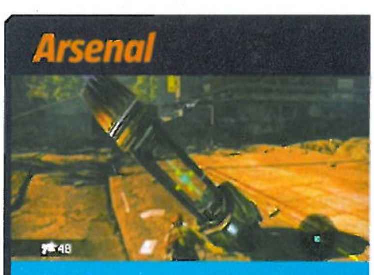
Las armas especiales llegan a cada zona de combate en cápsulas de lanzamiento marcadas en el radar con color azul.

la derecha, mirando al marcador.
✪ Coleccionable 5 de 5: salta de **mina en mina** hacia la zona izquierda del mapa hasta un coleccionable.
Sigue por las minas hasta el marcador.

## Capítulo II - Ascension City V

A la derecha de la entrada verás una **compuerta verde**, inaccesible de momento. Trepa al edificio con el marcador azul a por tu nueva arma. Desde ahí, salta sobre la **plataforma** defendida y acaba con los enemigos (usa flanqueos balanceándote como táctica general), y de ahí, ábrete paso hasta el **marcador**. Dentro del edificio, avanza y acaba con el primer grupo de enemigos.
✪ Coleccionable 1 de 6: sube por las primeras **escaleras** para coger uno.
Sigue por las siguientes escaleras hasta el exterior. Usa la Muerte desde Arriba para abrir la **tubería**.
✪ Coleccionable 2 de 6: en el edificio de la derecha con la **valla publicitaria**.
Avanza por la tubería hasta el repetidor, acaba con los guardias que lo defienden y piratéalo.
✪ Coleccionable 3 de 6: buscalo entre los **peñascos** hacia la derecha.
Vuelve por el túnel, sube hasta la calle, y acaba con los enemigos. Cruza por el **campo de minas**.
✪ Coleccionable 4 de 6: Desde las minas podrás alcanzarlo, suspendido en el aire (¡practica ese balanceo!).
Atento a los enemigos en el **túnel**, y sigue avanzando. Al otro lado, te enfrentarás a dos **Biomechs** con escudo.
✪ Coleccionable 5 de 6: cuando salgas al exterior, mira a tu derecha, sobre el **frontón del edificio**.
✪ Coleccionable 6 de 6: sobre el túnel.
Para acabar con estos Biomechs usa

## Arsenal



### HIKER

Es el arma de corto alcance por excelencia. Lanza nueve proyectiles por disparo asegurándote muertes instantáneas si se usa a la distancia adecuada. Esto es, muy cerca. E, incluso, varias muertes simultáneas de un solo tiro.

### YELENA

Nombre de mujer para un arma con el que es fácil desarrollar una relación especial. Al fin y al cabo, es el arma del solitario francotirador. Pulsando apuntar usarás su tremendo zoom, pero no lo desdeñes en distancias cortas.

### BULLDOG

Una de nuestras armas favoritas en la redacción, el Bulldog es, ni más ni menos, que un potente lanza-granadas. Útil contra enemigos grandes o concentraciones de tropas, ten en cuenta su disparo curvado al usarlo.

### SJMG

Una segura y muy digna de confianza ametralladora pesada. Su mayor atractivo, además del elevado daño por proyectil, es su enorme capacidad de munición. Para quienes necesitan algo sencillo, directo y duradero...

### TARÁNTULA

El lanza-misiles de Bionic Commando es un arma condenadamente divertida. No solo es atractiva por su potencia de fuego, sino por su capacidad para disparar hasta seis proyectiles a la vez sobre objetivos fijados. Dispara y olvida.

la ***Muerte desde Arriba*** para dejarlos aturdidos un momento y usa el agarre y patea su punto débil en la espalda. Cuando se protejan con el **escudo**, podrás rodearlos fácilmente.

## Centro de Ascension City VI

Avanza por la avenida hasta que comience el fuego de **francotiradores**. Sigue de frente hasta el primer edificio y sus dos francotiradores.
✪ Coleccionable 1 de 5: en el **último cruce** justo antes de ese edificio, a la izquierda.
✪ Coleccionable 2 de 5: en la habitación junto al segundo francotirador del edificio. Entra por **boquete** en la fachada del edificio.
Desde un edificio contiguo te disparará otro franco, así que ve a por él.
✪ Coleccionable 3 de 5: en esta **encrucijada**, entre los dos edificios.
Desde el edificio de las chimeneas, avanza hacia el **marcador** para acabar con el último francotirador de la zona edificada.
✪ Coleccionable 4 de 5: en un costado del edificio que verás con el letrero **BAR**, sobre un túnel elevado roto.
Tras acabar con este francotirador, ve hasta las **plataformas** sobre el agua.
✪ Coleccionable 5 de 5: debajo la primera plataforma.
Avanza ahora de plataforma en plataforma hasta el **último francotirador** y la salida del nivel.

## Polígono Industrial

Otra zona llena de francotiradores. Avanza hacia el marcador eliminándolos a tu paso y tomando **munición** en varias de sus posiciones.
✪ Coleccionable 1 de 5: gira a la





Los Biomechs son los mini-jefes que encontrarás a lo largo de todo el juego. Hay varios tipos. Te lo contamos ahí abajo.


Otra de las variantes del soldado raso más con la que más habitualmente te toparás es el francotirador.

derecha en el primer cruce y búscalo en el agua, junto a unas **cajas**.
✪ Coleccionable 2 de 5: avanza hacia la calle izquierda y lo verás en el **aire**.
✪ Coleccionable 3 de 5: al final de esa calle, en uno de los pisos de los grandes **depósitos**, verás otro.
✪ Coleccionable 4 de 5: ve hasta el deposito más alejado a la derecha del marcador, sobre el que hay un francotirador sobre una **tubería cortada** que unía este depósito y el más cercano. Dentro del pedazo de tubería de éste último hay un coleccionable.
✪ Coleccionable 5 de 5: en el aire, entre el último edifico de la zona de depósitos y en el que cae la cápsula.
Cuando recojas el **Yelena**, busca a otros tres tiradores: uno en el edificio contiguo, otro en el de más a la izquierda (chimeneas), y otro sobre una tubería en el edificio de la gran chimenea más al fondo. Sube hasta el **edificio más cercano**, y, si te queda munición, liquida a los soldados en tu camino hacia el Biomech que verás sobre el **puente**. Antes de lanzarte a por él, sube al edificio de la izquierda, donde aún queda otro tirador apuntando hacia la zona del Biomech. Tras esto, acaba con los **soldados** que queden y, claro, con el Biomech.

## Polígono Industrial II

✪ Coleccionable 1 de 3: desde el mismo principio se ve, sobre el **marcador**. Continúa por el corredor hasta que derribes la pared. Sigue avanzando y eliminando grupos de **enemigos** hasta que llegues a otro Biomech.
✪ Coleccionable 2 de 3: habrás visto uno sobre el techo del corredor. En la zona del Biomech, podrás encaramarte a ese **piso superior** y, por un pasillo, llegar hasta él.
Tras el Biomech, sigue hasta romper otra **pared**. Al saltar al otro lado ten cuidado, porque puedes caer al vacío.
✪ Coleccionable 3 de 3: colúmpiate usando las dos vigas y luego la **grúa** para alcanzarlo.

## La Caja Negra

Avanza hasta el marcador azul.
✪ Coleccionable 1 de 8: en el edificio a la derecha de la **cápsula**.

### Biomechs



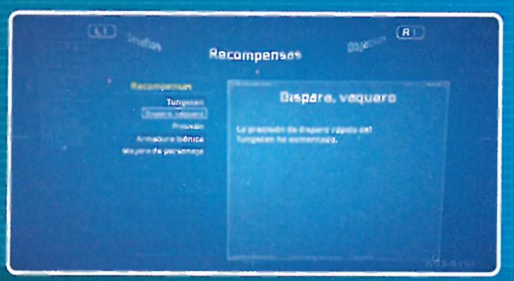
**CUERPO A CUERPO**
Desde el lento Biomech con escudo, hasta el Commando, espídico y enrabietado, los Biomechs cuerpo a cuerpo exigen moverse rápido y buscar su punto débil en la espalda. Una muerte desde arriba sirve para tumbarlos y atontarlos.

**STREET FIGHTER**
Los llamamos así por el pequeño homenaje que Grin hace con ellos al emblemático juego de Capcom, con ese ataque que tanto recuerdo a un Hadouken. Dispara sobre éste mientras lo preparas para aturdirlo y encontrar su espalda.

**LANCER**
Algunos Biomechs cargan con el pesado HIP Cutter, una potente arma de energía. Como siempre, esquiva y busca su espalda. Si dejan caer el Cutter, podrás usarlo, pero ten en cuenta que apenas podrás moverte mientras cargas con él.

Salta hasta el monorraíl y haz caer los tres **vagones**.
✪ Coleccionable 2 de 8: uno de ellos descubrirá otro coleccionable.
Desde ahí, salta al edificio más cercano, y presta atención a los **haces** de francotiradores. Salta al raíl roto y sube a la azotea del siguiente edificio.
✪ Coleccionable 3 de 8: aquí mismo.
Ahora, usa la azotea para flanquear al **tirador** en el extremo más alejado, abajo, que cubría tu avance, y a dos soldados. En la plataforma sobre el agua hay otros tres soldados.
✪ Coleccionable 4 de 8: Cruza hasta el siguiente edificio hacia el **marcador** y verás otro suspendido en el aire.
Una vez dentro del edificio, ábrete paso a tiros, golpes o granadas, hasta la **salida**.
✪ Coleccionable 5 de 8: cuando llegues a unos pasillos verdosos, verás una **puerta** a tu derecha. Dentro hay un coleccionable y varios enemigos. Sal fuera, encarámate a la pasarela a tu izquierda, y sube a la **azotea** del edificio de enfrente. Tras la secuencia, avanza hacia el punto azul para coger el **rifle de francotirador**.
✪ Coleccionable 6 de 8: Desde esa cornisa, adelante, arriba y a la derecha, llegarás a una azotea con uno.
✪ Coleccionable 7 de 8: en el centro del **cuadrado** que forman las pasarelas entre los cuatro edificios justo delante. Balancéate desde una de ellas para cogerlo. Aparecerán dos Polycraft. Acaba con ellos con el **Tarántula** que encontrarás en dos azoteas (si se te acaba la munición, usa granadas, o el mismo fusil). Tras esto, piratea el repetidor.
✪ Coleccionable 8 de 8: cruza el **campo de minas** y recoge el último coleccionable por el camino.

La diferencia entre los niveles de dificultad radica únicamente en lo duros que son los enemigos, no en su número.




Conviene hacer caso de los desafíos que encontrarás en el menú, ya que otorgan recompensas más que útiles.

Te pasarás medio juego cazando y pirateando repetidores, principalmente para desactivar campos de minas.



Estudia bien el terreno: muchas veces encontrarás objetos que harán tu vida más fácil, y más complicada la de tus enemigos.

## Polígono Industrial IV

Desde la pasarela, salta al edificio de la izquierda.

✪ Coleccionable 1 de 6: desde la viga al borde de éste, salta al edificio de la derecha, en cuya **azotea** lo encontrarás.

✪ Coleccionable 2 de 6: sigue desde aquí hacia la derecha para saltar a una **plataforma de autopista**, desde donde podrás acceder a otra con un coleccionable (en dirección al principio del nivel).

Vuelve hasta el edificio, y salta sobre una de las pocas **superficies** que quedan a flote. De ahí, salta al edificio de la derecha y acaba con los enemigos que te disparan desde enfrente. Salta al edificio y prepárate para enfrentarte a un buen número de **soldados**. Avanza por las escaleras hasta la abertura desde donde podrás saltar hacia la izquierda hasta el **repetidor** y su defensa compuesta por guardias y un Polycraft.

✪ Coleccionable 3 de 6: durante el salto, puedes cazar otro coleccionable.

✪ Coleccionable 4 de 6: desde el repetidor, si te fijas en el edificio del que acabas de venir, verás unos **soportes** en su fachada que te permitirán balancearte hasta otro edificio, cerca del principio, con un coleccionable.

✪ Coleccionable 5 de 6: en el **campo de minas** que has de atravesar ahora, tienes uno un tanto puñetero.

A mitad de travesía, tendrás que saltar sobre unos **autobuses** semi-hundidos. y continuar por el campo de minas.

✪ Coleccionable 6 de 6: al otro lado, lo verás entre unas rocas.

Avanza hasta el punto de navegación en el **almacén** en ruinas. Tras la secuencia, localiza el marcador y salta al vacío.

## Capítulo III - Fisura

✪ Coleccionable 1 de 6: Nada más cruzar el primer abismo, sube por la **roca** sobre el túnel hasta un coleccionable. Más adelante, lánzate al vacío.

✪ Coleccionable 2 de 6: atento en la caída para cazar uno en el **aire**.

✪ Coleccionable 3 de 6: sigue avanzando balanceándote, y muévete hacia la derecha, hacia una **zona muy iluminada** por el sol para encontrar otro.

✪ Coleccionable 4 de 6: más allá de la puerta púrpura, llegarás a una **catarata**, donde lo encontrarás en un peñón.

✪ Coleccionable 5 de 6: en el siguiente gran abismo, lo verás suspendido en el **aire**, imposible pasarlo por alto.

✪ Coleccionable 6 de 6: un poco más adelante, tras otra catarata, verás una **repisa** a la derecha. Tras unas rocas, que derribarás con el puñetazo-lanzamiento, encontrarás otro.

Sigue avanzando hasta recuperar la habilidad de lanzar objetos. Lanza una roca contra el **muro señalado**, y atraviesa el agujero. Sigue avanzando hasta el túnel y el marcador.

## Fisura II

Avanza, gira a la derecha y comienza a balancearte hasta un **peñón alto** en el centro de la estancia, el que tiene un coche en la cumbre.

✪ Coleccionable 1 de 4: desde lo alto lo verás, suspendido en el aire.

Sigue avanzando hasta un **precipicio**, donde te atacará un Polycraft. Lánzale rocas (en la cornisa de enfrente hay más, si te quedas sin munición).

✪ Coleccionable 2 de 4: desde el primer **precipicio**, a la derecha, veras otro coleccionable en lo alto.

Avanza hasta salvar el abismo y enfrentarte a media docena de enemigos. Un poco más adelante, en una **cornisa** a la izquierda, habrá otros cuatro.

✪ Coleccionable 3 de 4: desde el saliente verás una **tubería rota**, a la izquierda. Búscalo dentro.

✪ Coleccionable 4 de 4: desde la tubería, a la izquierda puede verse el tercer coleccionable sobre un **saliente**.

## Volviendo a Ascension City

De vuelta a la ciudad, no pares de moverte, ya que hay dos **Polycraft** cazándote, y varios soldados en la azotea del repetidor. Mata a unos cuantos de éstos mientras esperas los **suministros**. Cuando veas el punto azul en la brújula, ve a por el **lanzagranadas** y úsalo bien contra los dos Polycraft. Remátalos con el fusil o granadas si hace falta. Luego, libera el repetidor y úsalo. Ahora ve a la **zona de seguridad** verde que antes no pudiste cruzar (no hay coleccionables).

## Ascension City VIII

✪ Coleccionable 1 de 3: vuelve hacia la puerta nada más comenzar y búscalo en un **hueco** a la derecha.

Al avanzar te enfrentaras a un Biomech un poco más... «engorilado», de tipo cuerpo a cuerpo. Esquiva y busca su **espalda** para cargar contra el punto débil, o lánzale coches.

✪ Coleccionable 2 de 3: por el pasillo izquierdo, lo verás bastante pronto, **en lo alto**.

Cuando superes el primer bloqueo del túnel, y vuelvas al lado izquierdo, aparecerá un nutrido grupo de **soldados**, y otro desde el fondo del túnel.

✪ Coleccionable 3 de 3: un poco más adelante, frente a un **autobús**.








La munición es escasa en el juego por un motivo: para que seas creativo con el brazo.



La Muerte desde Arriba solo atonta a los enemigos, tenlo en cuenta. No tardarán en levantarse y disparar como posesos.

## Edificio FSA

Nada más salir, recoge la **ametralladora** y ve a por el francotirador.

✪ Coleccionable 1 de 5: donde el tirador

Aparecerán un montón de soldados en **paracaídas**. Acaba con todos.

✪ Coleccionable 2 de 5: en un piso del edificio frente al francotirador, junto a **munición**, y tras unas escaleras.

Algo más adelante, te enfrentarás a otro grupo de soldados. Y tras éstos, cuando te acerques al final de la carretera, aparecerán 2 **Biomechs**.

✪ Coleccionable 3 de 5: sobre el soporte de las señales donde aparecen éstos.

✪ Coleccionable 4 de 5: a la derecha, por donde vino uno de ellos, tras un **camión**.

✪ Coleccionable 5 de 5: justo en la otra dirección, a la izquierda.

Prosigue hasta el edificio de la **FSA**.

## El Buraq

Éste es tu primer **jefe**, propiamente dicho. Recoge los coleccionables antes de ponerte manos a la obra.

✪ Coleccionable 1 de 1: está sobre una **viga**, en la parte más alta, a tus espaldas cuando comienza el nivel.

✪ Coleccionable 2 de 2: ve hacia delante, desde el principio, sube a lo más alto y balancéate desde el final de una **viga** que da al vacío hasta a la derecha.

Una vez cogidos, usa el **repetidor** marcado y sigue las instrucciones del cuadro «El Buraq».

**CONSEJO: Muy atento a los colores de la retícula del brazo: azul, balanceo; rojo, enemigo; y amarillo, objeto..**

## Acto II - Fisura III

Avanza y salta al vacío para entrar en el **túnel**. Al salir, podrás ver dos de los coleccionables.

✪ Coleccionable 1 de 3: sobre el punto en el que han llegado los **suministros**.

✪ Coleccionable 2 de 3: abajo y a la derecha de tu posición.

✪ Coleccionable 3 de 3: y el tercero está al otro lado de esa especie de enorme puente de roca cerca del primero.

Te atacará un enjambre de **insectos** biónicos. Para ahorrar munición, ataca con el enganche y la patada. Cuando mates suficientes, huirán. Tras ello, ve hasta el punto marcado y atraviesa la **puerta**.

Esta zona está inundada. Una vez en tierra firme, aparecerá un Biomech Commando. Aprovecha la **cornisa** a la derecha de la zona de combate, donde el Mech no te puede alcanzar, y usa la Muerte desde Arriba para dejarlo atontado y engancharte a su punto débil (también puedes lanzar rocas).

Cuando lo mates, recordarás una **habilidad** y se activará el medidor de adrenalina. Además, aparecerán varios paracaidistas enemigos.

### Jefe Final BURAQ

Cuando aparezca el Buraq, corre hacia la esquina izquierda, arriba, a por el Tarántula. Cógelo, evita las ametralladoras del Buraq y mantén apretado el gatillo para fijar los blancos. Suelta para lanzar los misiles. Cuando te quedes sin munición, ésta irá apareciendo en las diferentes esquinas de la zona de combate, siempre en la parte alta. Cuando le hagas suficiente daño, aparecerán Polycrafts. Usa el mismo Tarántula para acabar con ellos.

## Terminal Saints

En el abismo, salta hacia el **túnel** de la izquierda y acaba con los soldados.

✪ Coleccionable 1 de 5: en el ramal de la izquierda.

✪ Coleccionable 2 de 5: bajo el **precipicio** frente al que estaban los soldados.

Sigue avanzando por los túneles de la estación derruida hasta llegar a una estancia con **minas volantes**. Alcanza la plataforma inferior de las dos que tienes enfrente, mata a sus ocupantes, y ve por la izquierda.

✪ Coleccionable 3 de 5: aquí mismito.

Sube a la **plataforma superior** y ábrete paso de nuevo por la izquierda y luego a la derecha hasta el puente que cruza al otro lado. Acaba con los soldados que encuentres (cuidado con uno con ametralladora pesada) y llega al **repetidor**. Mata a sus defensores y piratéalo.

✪ Coleccionable 4 de 5: desde el repetidor, gira a la izquierda por un **túnel**.

✪ Coleccionable 5 de 5: desde el repetidor, salta sobre la **mina** bajo la que está el coleccionable.

Usa el campo de minas y las paredes de la fisura para avanzar hasta el **túnel** marcado en el mapa.

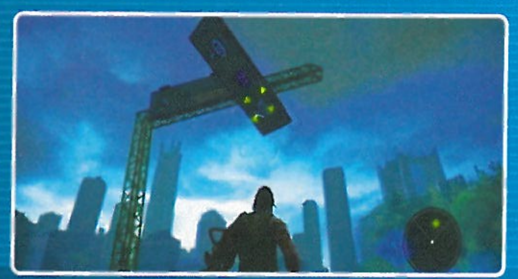
## Fisura IV

Al otro lado del túnel hay dos soldados.

✪ Coleccionable 1 de 5: sobre la porción de túnel en la que empiezas.

Continua avanzando por el corredor

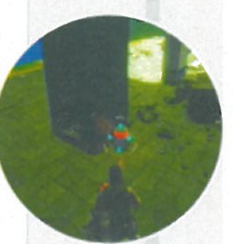
Mucho cuidado en las zonas inundadas, ya que es fácil caer al agua y no encontrar un asidero para huir. Sí, te ahogarás...



Recuerda, los objetos con los que puedes interactuar aparecenen amarillo en la retícula del brazo. Sé imaginativo.



No te obceques: muchas veces no es necesario acabar con los enemigos, tiradores, por ejemplo, para seguir avanzando.



Más códigos de colores: en la munición, amarillo es del Tungsten, azul, granadas, y rojo, de las armas especiales.

hasta una **gran estancia**. Liquida a los enemigos que encuentres y ábrete paso por el camino de **rampas** hasta el marcador. Al final, despacha desde lejos a los guardias del repetidor, y al del helipuerto un poco más abajo.

✪ Coleccionable 2 de 5: junto a la **grúa**.

✪ Coleccionable 3 de 5: desde esta posición, usa la grúa para llegar hasta el **saliente** donde se ve el coleccionable.

Cruza y usa el repetidor. Tras esto, caerá una cápsula de **suministros** y aparecerá un Polycraft. Ve en dirección al campo de minas que dejaste antes atrás y acaba con los soldados que salgan a tu paso. Ahora, usa el **campo de minas** para avanzar, pero antes...

✪ Coleccionable 4 de 5: algo peliagudo, está más o menos sobre la primera mina. No saltes sobre ella, sino que debes retroceder un poco y buscar unas **estalactitas** que penden sobre el final de la plataforma. Engánchate a ellas y balancéate para llegar hasta el coleccionable. Cuando lo tengas, gírate rápidamente para engancharte en la mina o la **pared** y no caer al vacío.

Ahora, toma el camino de minas.

✪ Coleccion. 5 de 5: bajo la segunda.

## Parque de Ascension

✪ Coleccionable 1 de 7: salta y sube al primer **puente** de piedra. Gira a la derecha y sube a una cornisa. Sigue hacia delante para cogerlo.

Desde aquí, avanza a la derecha para salir por una abertura vertical y llegar al **parque**. Avanza por el desfiladero hasta un precipicio, con un gran **árbol** en el borde, ante el que se abre el parque, la catarata al fondo y el lago más abajo.

✪ Coleccionable 2 de 7: engánchate a la **rama** y comienza el balanceo. El Coleccionable está justo enfrente, aunque se confunde un poco con el azul del cielo.

✪ Coleccionable 3 de 7: avanza por la **izquierda**, siguiendo el precipicio hacia la catarata, y verás otro suspendido en el aire, más o menos bajo un **árbol**.

✪ Coleccionable 4 de 7: hacia la izquierda de éste último, llegarás a un depósito de munición y una eterna **pareja de picnic** junto a otro coleccionable.

Pasada la isla central, te toparás con un **destacamento** en un puesto de guardia, incluido un artillero. Acaba con ellos y avanza por la garganta a la derecha. En el siguiente **remanso**, en la segunda isla central hay un pequeño grupo de soldados. Al acabar con ellos, aparecerán dos Biomechs engorilados.

✪ Coleccionable 5 de 7: en un **peñón**, más o menos entre las dos islas, en la ribera izquierda del remanso.

Un buen sitio para derrotar a los gorilas es esa **isla central**, donde hay dos árboles a los que encaramarse y luego caer con Muerte desde Arriba. Lanza rocas o patea sus espaldas. O ambas.

✪ Coleccionable 6 de 7: en la carretera de la entrada al Parque, hacia la derecha, en el **túnel derruido**.

✪ Coleccionable 7 de 7: debajo de la carretera, escondido.

Finalmente, cruza la puerta del fondo.

## Avenida de los Héroes

✪ Coleccionable 1 de 4: ve a la izquierda.

Sigue por la garganta del coleccionable hasta los restos de un corredor acristalado. Sigue hacia la derecha, y más allá del remanso hasta una portada y un conjunto de enormes estatuas.

✪ Coleccionable 2 de 4: junto a unas cabezas derruidas.

Tras esto, sigue hacia el marcador.

✪ Coleccionable 3 de 4: en lo alto de la portada derruida que atravesarás.

Continúa por el antiguo corredor hasta la entrada en forma de **plaza**. Trepa hasta arriba y sigue adelante.

✪ Coleccionable 4 de 4: no te olvides el coleccionable sobre el centro de la plazoleta de entrada.

## Parque de Ascension II

Sigue hacia el marcador.

✪ Coleccionable 1 de 5: antes de asomarte a la abertura, lo verás, a la derecha, sobre la cabina del **ascensor**.

Desde el borde de la abertura, salta sobre el soldado más abajo y prepárate para el mambo. Vendrán varios **soldados** cercanos, incluido un artillero. Después, avanza hasta otro grupo nutrido y bien armado.

✪ Coleccionable 2 de 5: lo verás, cerca del techo, sobre este grupo.

Al final del hall verás un hueco en el **techo**: sube por él y acaba con el artillero que te espera. Ahora, ve a por los **suministros** que acaban de llegar.

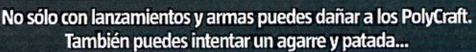
Por el pasillo te toparás con dos artilleros más y tropas de apoyo. Acaba con todos y llega al repetidor. Sube por el hueco sobre éste y avanza por el corredor hasta el **exterior**. Cuando llegues al puente, lanza al guardia contra sus compañeros. Coge el arma que cae, y procede a eliminar a todos los soldados del campamento frente a ti.

✪ Coleccionable 3 de 5: lo encontrarás tras unas **rocas**, hacia el lado izquierdo del montículo del campamento.

Continúa y salva el **abismo** que encontrarás. Sigue hasta que se abra el escenario, y aparezcan dos Biomechs en un peñón frente a ti. Tienes un par de rocas que lanzar, pero vas a tener que







No sólo con lanzamientos y armas puedes dañar a los PolyCraft. También puedes intentar un agarre y patada...



No es solo que haya un desafío al respecto, disparar a la cabeza es la mejor forma de ahorrar munición y tiempo.

cargar a por ellos, y en breve serán tres. Utiliza **técnicas avanzadas**, y permanece atento a cuando aparezca un lanza-granadas en una **cápsula**. Te salvará la vida. Eso, y un ataque de adrenalina en el momento adecuado.

Coleccionable 4 de 5: hacia del fondo del escenario, verás a la derecha, abajo, una **tubería** con un coleccionable.

Coleccionable 5 de 5: desde la tubería, sigue hacia la izquierda hasta una zona de rocas casi a nivel de agua. Atraviesa la puerta que se ha abierto.

## Capítulo II - Jardín

Coleccionable 1 de 5: ve al fondo izquierda de esta estancia y lo verás. Sigue hasta el marcador y una enorme estancia con **francotiradores** y un nuevo tipo de Biomech. Acaba primero con los tiradores, claro. Un buen orden es acabar primero con los tres más **cercanos** (en la torre central, otro en la cornisa de más a la derecha, y otro en la pasarela en el centro-izquierda), y luego ir a por los tres del **fondo** izquierda (uno sobre la compuerta, los otros sobre pasarelas).

Coleccionable 2 de 5: en el entramado de **vigas** más alto en la zona izquierda.

Una vez eliminados, sigue al Biomech (marcador). Una vez en la estancia del repetidor, tendrás que eliminar al **Biomech Lancer**. Si aun te queda munición del lanza-granadas, será pan comido. Si no, rodéalo buscando su espalda para embestir, y lánzale todo lo que tengas a mano. Podrás quitarle su arma, el **Lancer**, si la deja caer, así que estáte atento.

Coleccionable 3 de 5: en la zona de jardín, bajo la pasarela.

Coleccionable 4 de 5: bajo la pasarela del fondo, casi rozando el agua.



Ábrete paso de nuevo hasta la estancia grande, y dirígete a la otra **compuerta**, donde te espera compañía. Acaba con ellos y sigue hasta una **estancia similar** a la anterior con otros dos Biomech Lancer. Intenta eliminar rápidamente a uno y quedarte con su **arma**. El otro caerá prácticamente fulminado con un par de buenos disparos del Lancer.

Coleccionable 5 de 5: a la derecha de la estancia, en una plataforma.

Tras la secuencia, cuélate por el **agujero** y avanza por el túnel.

## Parque de la Ciudad

Avanza hacia el marcador.

Coleccionable 1 de 6: tras el **segundo pilar** del monorraíl, busca a la izquierda. Aparecerán varios francotiradores. Avanza hacia la izquierda para cubrirte con las **rocas** y espera la llegada de un rifle de francotirador. Con él, acaba con ellos y continúa.

Coleccionable 2 de 6: desde la capsula del rifle, sigue el riachuelo en dirección al edificio hasta un **arbolito** delgado en el río. Rodéalo por el agua (aquí no te ahogas) y llegarás a una pila de rocas que esconde un coleccionable.

El marcador indica un **repetidor** en la parte posterior del edificio. Ve para allá, elimina a los guardias y úsalo para desactivar tu siguiente camino, por el **campo de minas**.

Coleccionable 3 de 6: sobre el edificio.

Coleccionable 4 de 6: bajo una mina. Usa el campo de minas para bajar por la fosa o realiza otro **salto del ángel** y continúa por el túnel. Una vez en el exterior de nuevo, avanza hacia la derecha, subiendo los repechos del río, hasta otro **repetidor** defendido.

Coleccionable 5 de 6: la ascensión por el río es una gran curva hacia la derecha. Tras avanzar un poco, comienza a escalar el **montículo rocoso** de la derecha, como para atajar hacia el marcador. En lo más alto lo encontrarás.

Coleccionable 6 de 6: en el camino hacia el repetidor verás una alta **cascada** (frente al montículo anterior). Escala su pared y avanza por un **camino**.

Desactiva el campo de minas y salta hacia la cascada inferior en otra preciosa caída libre. Cruza el campo de minas y entra en el **túnel**.

## Parque de la Ciudad III

Coleccionable 1 de 5: nada más salir del túnel, un poco a la izquierda.

Sigue el camino hacia la derecha y luego toma la **carretera** hacia la izquierda.

Coleccionable 2 de 5: al final de la carretera, cerca del borde.

Coleccionable 3 de 5: al fondo del **precipicio**, gira a la derecha para verlo. Ten cuidado porque estarás al borde de la zona radioactiva.

Luego gira a la derecha por las **escalinatas** que llevan al Archivo.

Coleccionable 4 de 5: situado sobre el obelisco.

Coleccionable 5 de 5: desde aquí, mira a la izquierda y lo verás sobre uno de los **muretes**. Cuidado, radioactividad.

Al acercarte al edificio por el camino central, pasarás de **nivel** (atento si no has cogido todos los coleccionables).

## Archivos Federales

Coleccionable 1 de 2: sobre el obelisco.

Coleccionable 2 de 2: entre dos vigas.

Acercate al **marcador** (ordenador) y tras la secuencia, prepárate para oleadas y oleadas de **soldados y artilleros**. Vendrán en grupos de cuatro, cinco o seis,



Atento cuando el Mohole caiga al suelo, ya que su vida se regenerará. Dispárale mientras te acercas para evitarlo.



El Biomech Lancer es lento y torpón, pero lo compensa con una abrumadora potencia de fuego.



Abrumadora potencia de fuego, decimos, de la que puedes apoderarte. Lanza el brazo y hazte con el Hip Cutter del Biomech.



Las minas son tus amigas, siempre y cuando hayas pirateado el repetidor de turno. Pero no te confíes, calcula bien el salto.

apareciendo en varios sitios de la gran librería. Tras varias de ellas, aparecerán los mosquitos de nuevo, y luego más soldados. Finalmente, tendrás acceso al **ordenador** de nuevo. Sal por el túnel que acaba de abrirse.

## Mohole

Sal del cráter y vuelve al **bosque**.
✪ Coleccionable 1 de 3: hacia delante y la izquierda del estanque, tras una roca. Volverás a la ciudad y la **carretera**. Salta a la autopista sobre dos soldados.
✪ Coleccionable 2 de 3: debajo del trozo de autopista en forma de rampa que se apoya en la **plataforma** de los soldados.
✪ Coleccionable 3 de 3: alto en el aire, necesitas saltar desde el soporte de señales de la plataforma de los soldados. Tras coger éstos ve al final de la **autopista** y cruza el abismo usando el soporte de señales de tráfico. Ahora te enfrentarás al gusano mecánico tunelero: **Mohole** (ver cuadro).

## Capítulo III - Port Anderson

En el túnel, acaba con la decena de **soldados** que te saldrán al encuentro. Más adelante habrá otra patrulla.
✪ Coleccionable 1 de 3: en el siguiente montículo de la izquierda, tras un **camión** tumbado.
Más adelante, un Biomech con Lancer protegerá una **puerta de energía**. Cuando acabes con él, se acercará un grupo numeroso de soldados. Tras la curva encontrarás otro grupo.
✪ Coleccionable 2 de 3: tras la curva, mira en el **túnel** bloqueado a la derecha.
✪ Coleccionable 3 de 3: tras la siguiente curva a derechas, en el lado izquierdo del túnel, frente a una señal de tráfico. Sigue hasta el **marcador**.

## Puerto Anderson II

✪ Coleccionable 1 de 6: en lo más alto de los pilares del puente.
Al caer abajo te esperan varios **soldados**. Después, ve hacia la izquierda.
✪ Coleccionable 2 de 6: en el edificio contiguo al puente desde el que saltas. Entra en el **almacén**, donde te espera otro puñado de soldados.
✪ Coleccionable 3 de 6: al entrar, busca en la pared izquierda una **repisa oculta**. Sigue avanzando. Cuando salgas al exterior, te enfrentarás a tres Biomechs voladores. Tu mejor opción es el **Bulldog** (si no lo tienes, caerá en una cápsula). O dispara a su bola de energía cuando intenten un **hadouken** y busca su espalda.
✪ Coleccionable 4 de 6: suspendido en el aire, más allá de una de las pasarelas. Corre hacia el repetidor. Engánchate al **cañón** con el brazo e inutilízalo. Acaba con los soldados y usa el repetidor.

### Jefe Final MOHOLE



Lánzale coches o dispara sobre su boca cuando apunte para disparar. Al esconderse cargará varias veces a ras de suelo: esquiva. Cuando llegue a la mitad, caerá al suelo. Acércate rapidamente a su boca y engánchate con el brazo. Comienza a pulsar el botón frenéticamente para hacer una Muerte desde el Aire. A partir de aquí lanzará ondas de choque (de 3 a 5) que deberás esquivar saltando. Dispárale y acabará cayendo al suelo otra vez para una Muerte desde Arriba final.

✪ Coleccionable 5 de 6: en la parte de atrás del edificio contiguo al cañón.
En tu camino de vuelta, varios soldados llegarán al edificio con chimeneas. Ábrete paso hasta el **almacén**, en cuya salida, sobre el edificio contiguo, habrá otro grupo de soldados, y avanza hasta el campo de minas. Úsalo para alcanzar las **tuberías** a tu derecha y avanza entre ellas (cuidado con la radiación). Llegarás al segundo cañón anti-aéreo, protegido por tres Biomechs y varios soldados. Caerá un **Tarántula**...
Atraviesa el campo de minas, y, antes de dejarte caer por el hueco...
✪ Coleccionable 6 de 6: recorre el edificio hasta el final, y lo verás sobre una pequeña **pila de escombros** sobre el agua.
Salta al interior del edificio.

## Puerto Anderson III

✪ Coleccionable 1 de 7: en el primer piso al que accedes saliendo del **túnel**.
En el exterior avanza hacia la derecha, usando las tuberías para balancearte, hasta donde haya caído la capsula con un **Yelena**. Sobre este depósito inclinado hay un tirador, y sobre el pilar base del puente derruido de enfrente, otro. Ahora, encárgate del **Polycraft**.
✪ Coleccionable 2 de 7: de camino al deposito lo veras suspendido en el aire. Cruza hasta el **puente** en ruinas, donde hay varios soldados.
✪ Coleccionable 3 de 7: sobre uno de los pilares del puente.
Cuando saltes hasta la **puerta bloqueada**, aparecerán dos Biomechs. Utiliza las tuberías para cubrirte y usar Muerte desde el Aire. Una vez dentro, te espera una cantidad considerable de **soldados**. Acaba con ellos y sigue hasta el repetidor



Algunos coleccionables están bien escondidos. Otros, como éste, no tanto, pero la caída es un tanto peliaguda.



Domina todas las alternativas biónicas a las armas para sobrevivir en los niveles altos de dificultad.

y de ahí al campo de minas. Tu avance será entorpecido por un **francotirador**. Una buena ruta es usar los depósitos de la izquierda para llegar fácilmente hasta el barco semi-hundido del centro, donde hay **munición** para el rifle.

✪ Coleccionable 4 de 7: detrás de uno de los depósitos.

Junto al tirador habrá caído un **Bulldog**. Cógelo y haz frente a los refuerzos y al par de Biomechs. Hay otro **francotirador** en el extremo más alejado del complejo. Intenta acabar con él primero. Luego, con las **tropas** en el depósito, y desde ahí, acaba con los Biomechs.

✪ Coleccionable 5 de 7: en el **aire** cerca del primer tirador.

La siguiente zona, también es una zona acuática con depósitos. Hacia la izquierda hay un tirador. Cóge la **ametralladora** que llega y luego elimina al tirador antes de limpiar la zona de soldados.

✪ Coleccionable 6 de 7: en la **azotea** del edificio que hay justo a la izquierda de la entrada a esta zona.

✪ Coleccionable 7 de 7: sobre un **depósito**, desde la pasarela de la derecha.

## Acto III - Armada Buraq

Abre la **escotilla** y engánchate para controlar el Buraq, acercarte al siguiente y saltar sobre él. Así hasta el **helicóptero** principal. Controlando el Buraq podrás derribar a los **jets** que se te acercan por los lados, o disparar a sus ocupantes con tus armas. El Buraq **jefe** es el cuarto de la formación.

## Ciudad Ceniza

✪ Coleccionable 1 de 2: Sobre el **cráter**, en el aire. Usa una farola arriba. Sal del cráter y sigue hasta el marcador. Entra por el **túnel** y acaba con los soldados. Cuando salgas, al final de la calle, te toparás con otro grupo. Baja al cráter y limpia el campamento.

✪ Coleccionable 2 de 2: aquí, detrás de una roca, más allá de la **plataforma** a la que deberás subir al terminar.

## El Constructor

✪ Coleccionable 1 de 2: mira a tu espalda para verlo, sobre la **estructura elevada**.

✪ Coleccionable 2 de 2: desde ésta lo verás, hacia la izquierda, en el hueco central del **Constructor**, bien abajo...

Salta hacia el frente de la plataforma donde cogiste el primer coleccionable, hacia el marcador azul para llegar a un **armero** pobremente defendido. Desde la cornisa verás la primera unidad de refrigeración, defendida por un grupo de soldados. Acaba con ellos y con el Polycraft que acudirá, y, tras él, usa el **punto marcado**. Sube arriba y avanza hacia la izquierda. Llegarás a otra zona similar con varios soldados y un Biomech Street Fighter. Desactiva el **refrigerador** y continúa hasta el tercero, también defendido por un Biomech Volador y varios soldados. Tras esto, avanza a por el Buraq y enfréntate a **Groeder** (ver cuadro).

### Jefe Final GROEDER



Cuando salte sobre ti, haz lo propio hacia un costado o hacia delante, evitando su onda de choque. Gírate rápido y engánchate a su espalda y carga. Cuando se prepare para cargar con una energía rojiza, esquiva hacia un costado (esta carga es mucho más rápida). Gírate de nuevo y patea. Cuando su vida baje de la mitad, los insectos que pululan por la zona subirán a incordiar. Dispara sobre los que veas cerca, pero sin dejar esta rutina con Groeder hasta el final.

## La Cripta

Nada más comenzar, se te echarán encima un **Biomech** y algunos soldados. Cuando mates al Biomech, vendrá otro. Acaba con ellos y avanza.

✪ Coleccionable 1 de 3: en las **cornisas rocosas** a la izquierda.

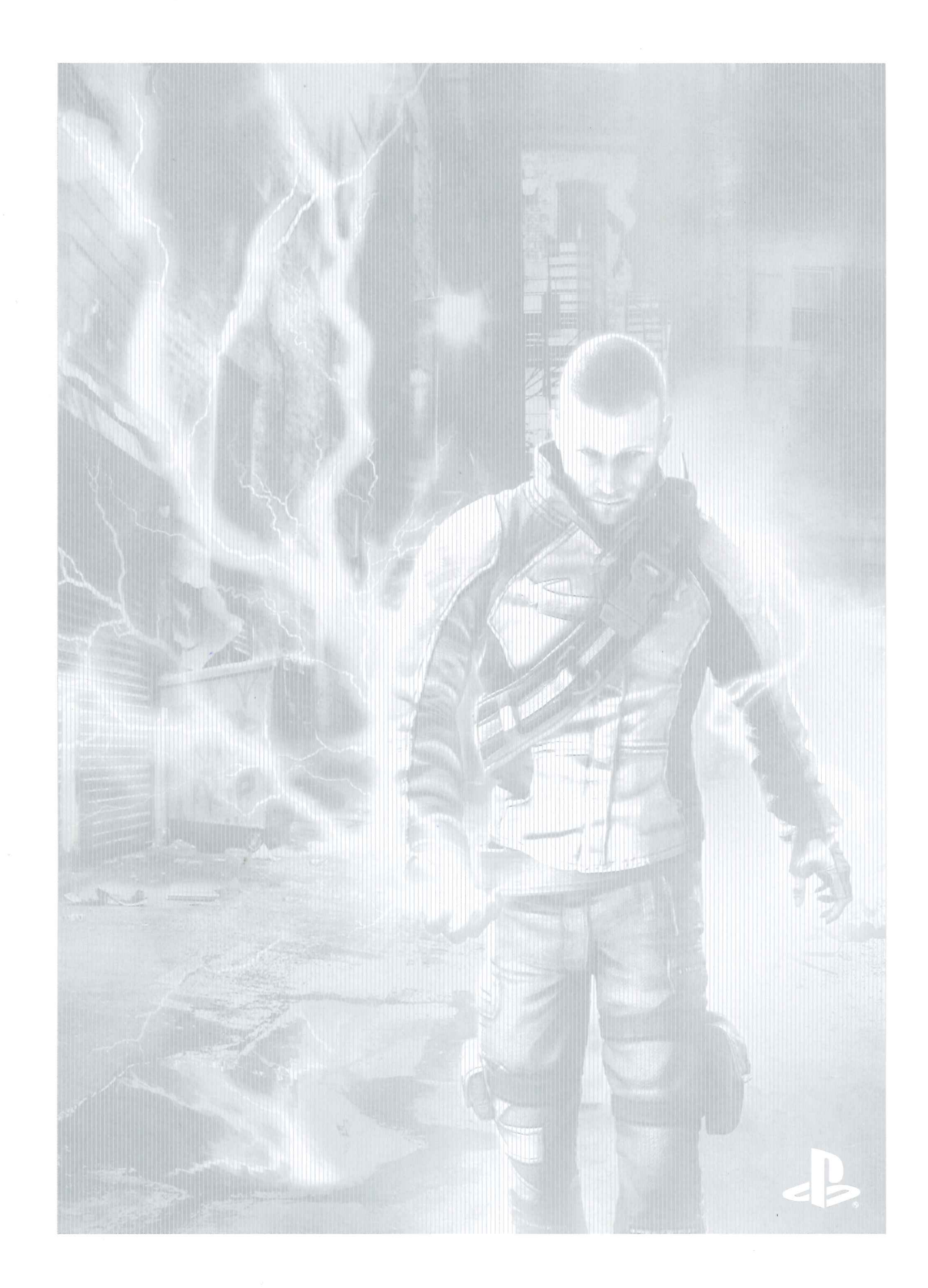
Al avanzar a la siguiente zona, llegarán suministros, y también más soldados.

✪ Coleccionable 2 de 3: a la derecha de la siguiente zona, al borde del **precipicio**. Y defendiendo la ultima zona y la puerta de salida, encontrarás algunos **artilleros**.

✪ Coleccionable 3 de 3: debajo de una de las cajas junto a la puerta de salida. Entra en el **complejo**.

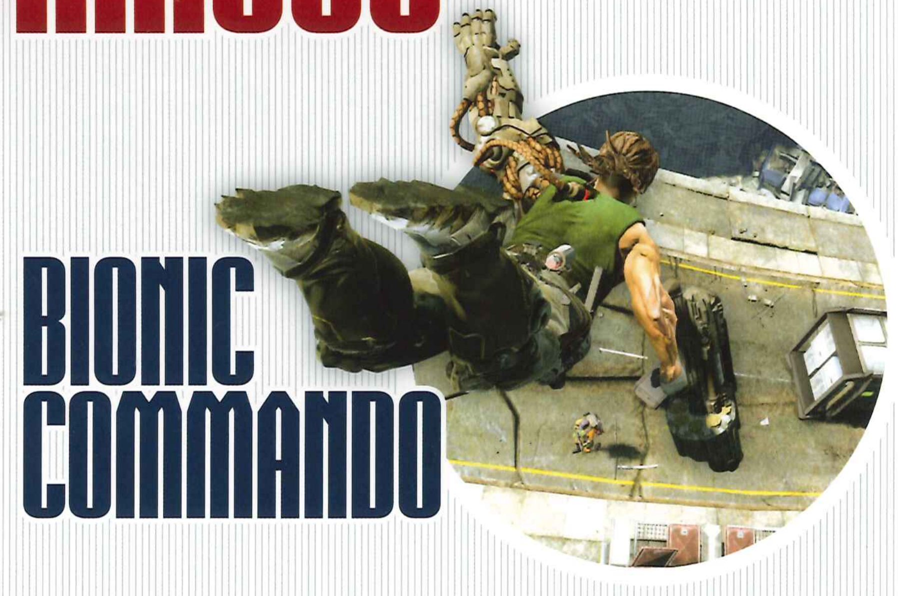
## La Batalla Final - Vultures

Ábrete paso hasta el primer **punto de control**, y de ahí, avanza por los pasillos eliminando enemigos hacia el marcador y, finalmente, la secuencia con **Super Joe**... Tras esto, pasarás a la esperada, pero no excesivamente brillante, batalla final: pulsa el **botón del brazo** repetidamente mientras mantienes el **stick** en la posición señalada en pantalla. Si primero señala en una dirección, luego debes pulsar la contraria, excepto con el quinto y **último Vulture**, que pasa de arriba a derecha. Tras esto y la correspondiente secuencia... ejem, se acabó el juego. Sí.



2 Guías completas

# INFAMOUS






Se vende conjunta e inseparablemente con PLAYSTATION Revista Oficial - España, nº 102
Prohibida su venta por separado.

GRUPO ZETA